全國唯一PC休閒軟體專業雜誌

7月號第16期



軟體世界速件

緊!! 一年一度的全國發燒友 快報 聯誼會本用 隔 鐘!! % 合此時報廣場(新生南路館)

85一台中時報廣場(文心路大批發百貨4樓

%—高雄國軍英雄館3F會以恩

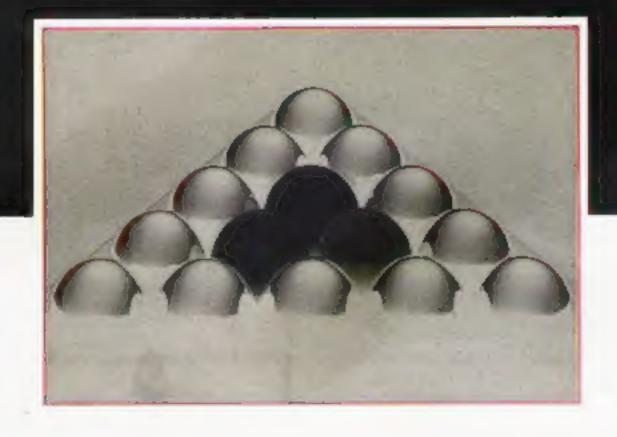
部目保證積紅,不是不敗處!!



冒自與彩色的最佳拍檔

32位元姐妹系列

- 超高解析顯示器,提供精細的畫面
- 超大記憶容量,滿足多量工作需求
- 超快執行速度,提昇辦公效率
- 超凡唯美造型,追求完美的視覺享受



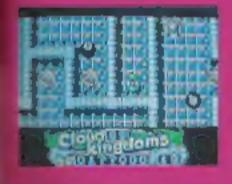


RED REDOMS



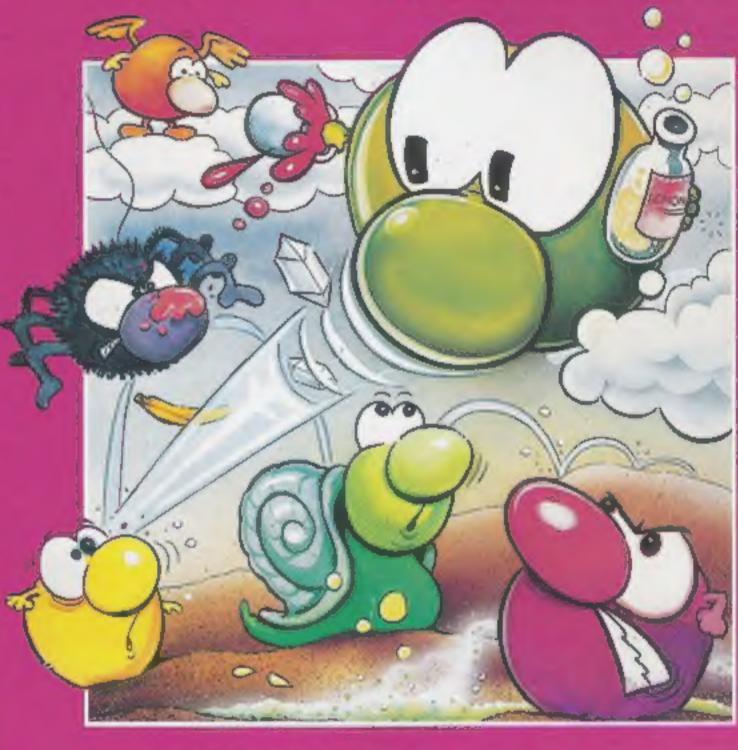






- H: IHM PC XT/AT
- 10m : 512K
- □: □□ / CGA/EGA
- 施 拉工製料
- ※ 数:139 関係:80 応
- a Mindu





小 模量 4 的 魔法實石被除了,在 原上留有一張字條 - 上面寫書。 「嗎!你的實石我倒用了,它們 可以幫助我控制者 < 馬克 裡的小仙女 們 - 再見了!可憐的小多利,你将永 建見不到你心里的實石了!

邪惡的

東本伯爵 。

為了拯救被伯爾變或任物的可變 小動女以恢復意志異求的和印, 坐幕 因全層的魔法實石, 小本利勇敢的坐 上性那樣色直昇機 · 向克莱未知危險 的士之表史前進。

當個小構整委录了能迅速前的一員 開格。在書面及色彩的細配上都有核 信約表現。可愛的透型更是它的一大 特點。

遊載一共有三十個不同特性的國 度等行出罪除导資、並且提供遵關的 功能、操作也十分物單、是一期指達 合各種玩家把玩的好遊載。

* 表利

拯救雲之國度 灰狼和平



CONTENTS

一一篇分众即七月號

	目鏡型で小型である	π .
	NEW FILES	
	(Cloud Kingdoms)	_1
11/4	1990世界杯足球賽 (World Cup Soccer ITALIA '90)	4
STATES 1	数据报酬 (Pop Up)	6
	思魔城傳說 (Castlevania)	7
	飛龍騎士 (Dragon Strike)	В
	核戰狂人夢 (Nuclear War)	10
MARIE	The Game of Harmony)	12
A Property	叢林之神 (Livingstone [])	13
	從海底出學 (Wolf Pack)	14
1 1	Colorado)	16
1	國外報導	
	通言醉語,道聽逢說 ***	17
	輪戰群邪,俠風清揚——	
	崇角包括海道教具基廷索语的90年代	18
	GAME 在 焼	
2//	枕核彈,狂人癡作夢	20
	神龍活現,騎士無雙	21
47. 41	群英會審,遊戲定星等	22
- N/W	遊戲攻略	
4 46	炸彈小子邊關路線(一)	25
	第一滴血田…第三關完全攻略 () ()	29
	少少沒種第一個攻對	30
	何世紀VI練功質和初期打險	34
	Let C All SCallenge (Iv)	38
	属王傳奇攻略(上)	42
	總 編 解 / 李初陽 文字支援 / 王異玲、林淑敬、黄蓉稹、曾一正	46
	文字主編/異源境 大字編輯/概 愁 美術支援/林殿照、劉信良、陳金泰·牛根眼	
and the second	異衡主能/除楊蔭 黄文鶴、孫祭隆、學孟花	1

異衡主結/除特殊 美術編輯/呂淑瑛 姚秀娟

黄文碼、孫祭隆、學孟花

中打支援/美悲珍

特約作家/景明璋、方喜悦、魏字明、温松淋

異雑誌、劉伯岳

即即即

CON	TENTS
4.5	
52	
54 57	W.
57	17
	1
65	
66	the state of the state of
<u> 67</u>	
	1
68	100
73	
74	
	(S. VIII)
62	

	13
RPG 俱樂部	
出稳大法師一川加以十八八	48
怪物寶典一	52
冒險補習班一川。	
** 是 # E # M & # M M M A # M M A # M M M M M M M M M M	54
華山論 G A M E	57
百戰天龍一秘技天地	
水滸傳修改大全(三)	65
炸彈小子跳關密碼	66
海鈴飛車修改算更正	
即此紀VI一红色用之門死神夫柳珍辞法	— 67
何世紀VI 排彈超速日報程	
小小山下野地上的新名的	68
伊縣國修改篇	73
 即雅迷踪增錢術	
MULALVI — INFERRALIA	74
其他精彩内容	
七嘴八舌一旦从土家或	62
理玩知路 1990世界和戈林表	64
紙上数兵	
装甲雄獅戰記—RED2珠海戰	58
PC地帶	
讓創世紀VI在模擬CGA下執行	75
英 <u>雄 交 響 曲</u>	
则待她更完美的演出	76
造品分類目錄	77
消雪排行榜	78
息見調査袋 双杂点业等	79

工件及員/亞佛列德

- 文十字/長興中文電腦會對棒廠公司

四 * 打字/ 住美電腦原相打字行

製 與/聯仲彩色印刷製版公司

一百印刷/盖新彩色印刷公司

H面印刷/海竹印刷所

製 本/信義製本所 發行所/軟體世界雜誌

高雄市郵收28 之34 信箱

登記變號/局版查章字第 3082 號 出版公司/合學文化事業有限公司

3



W H= 1 BM PG

延伸性: 538K

1990

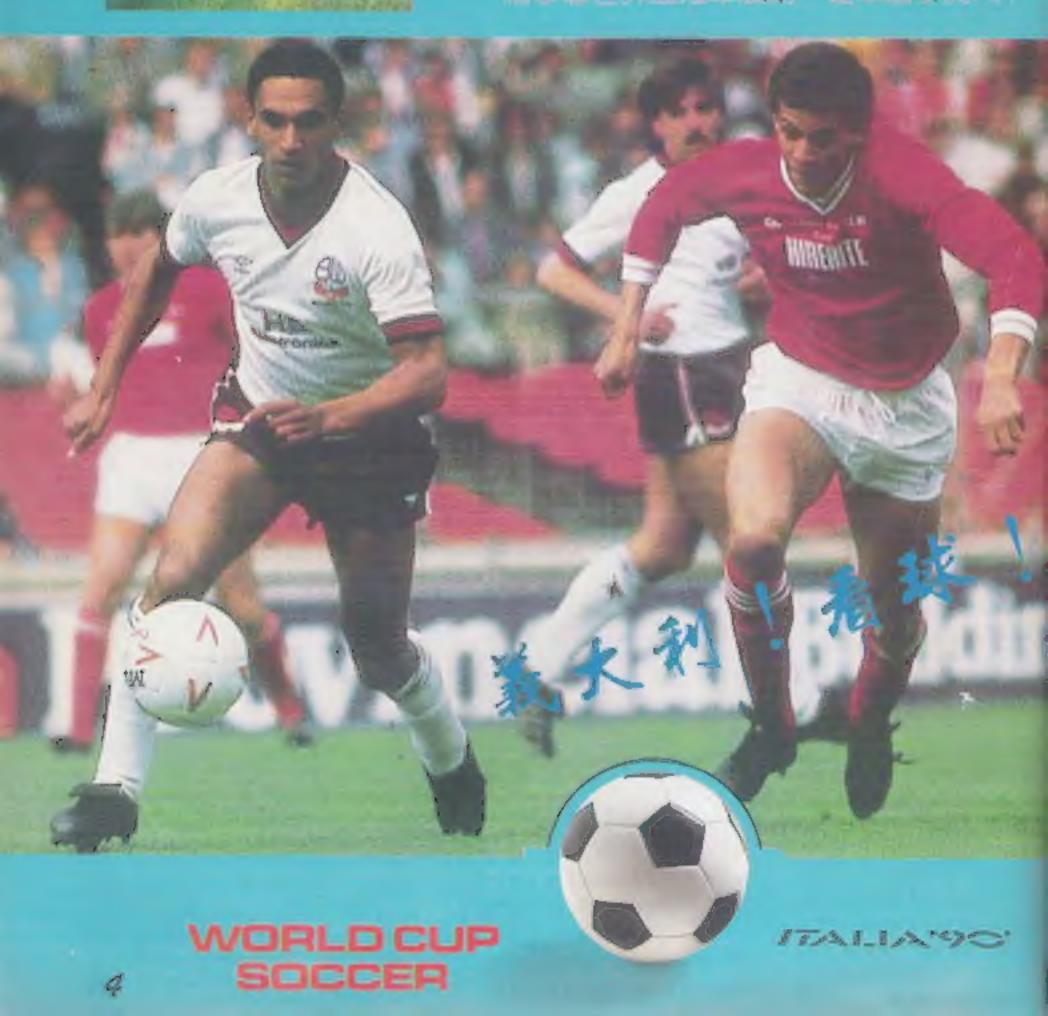
位界和

远班员





西元1990年世界各額足球級手斯緊要大利 高砂糖世界盃短車周朝一連串額単戊門/





展重大不了将但独培尿!

作服狂了?請供来該世人知能你不 41在電腦上廣寧異城國脚

你府應嗎?請到傷更來何點門一脚立建奇功,從此不具 这体限符牙瘙痒!卓佛在了吗?KICK OFF!!

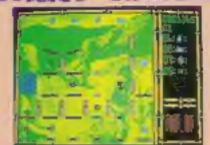




今年的初夏,跳個不停是活力 的表現!

邀請你一頭藏八廈狂的跳跳世界!











5年 注音层侧壁狂大翅擊!上下頭羅 是開放人於死的機關,利用各種地形 巧妙地面應,別恋了傘取各種跳跳工 具,但也別太貪心啊!

就在你能得得頭轉向,高達一百 順的过宫夠你忙上一郎子時;遊戲中 週附加了自行設計達高的組合功能。 銀電號門習門架了嗎?政向你的图及 達吸吧!

特色:

- *為數高速一百的迷窩關卡,事便智 實遊數的人千萬不要錯過!
- 多種工具及薄礙、不必被盡腦計卻也要用點腦防!
- 最其層力的自行設計組合功能,讓 你也成為當代跳跳建當大節!



可自行設計關卡

图如:80元



H: IBM PC XT/AT

10回题: 512K

■ 市: 写色/CGA/EGA

操 作; 開發之集界

序 数: 1件

图: 智質



月 期且高的夜晚·西蒙來到聚魔城 ,決心要消滅居住在高塔上的级 血伯爾卓古拉。只見密口閃動著機燈 鬼影·不時傳來傷人的鬼哭神號—— 進入惡魔城的勇士·從來沒有人活著 回來過………

在思耀城中有許許多多妖魔鬼怪 · 你必須依靠手上提鞭來保護自己。 在歷密的地方還可以找到秘密、能夠 提高攻擊力或是回復生命。不同的特 殊武器有著不同的特性及攻擊範圍, 但每次便用都必須鞋費紅心,不過, 在歷途中可以多加援與以穩使用。

整體域傳說原是任天堂總禪系統 上與受數理的音鼓,剛出品時,曾令 許多玩家廢與三食。現在終於移植到 IBM PC上來,而且效果相當好。 若育魔奇者效卡,還可以聽到十分勁 聽的背景善樂。在劇情方面則沒什麼 改變,極實值像也和任天堂販完全 樣,玩過任天堂版的人應該可以駕禪 就聽一次經過的人也可以試試看,因 為程式提供隨時存取遊戲進度的功能 「不必擔心死了又要從頭玩起。

> 機 M: IBM PC XT/AT

尼领體: 512K

換 作: 微盤/棉桿

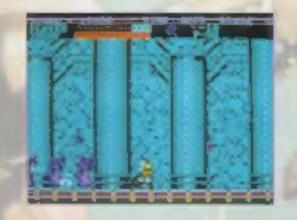
片 数:2片 類 图:動作

题 示: 單色/CGA/EGA

售價: 150元

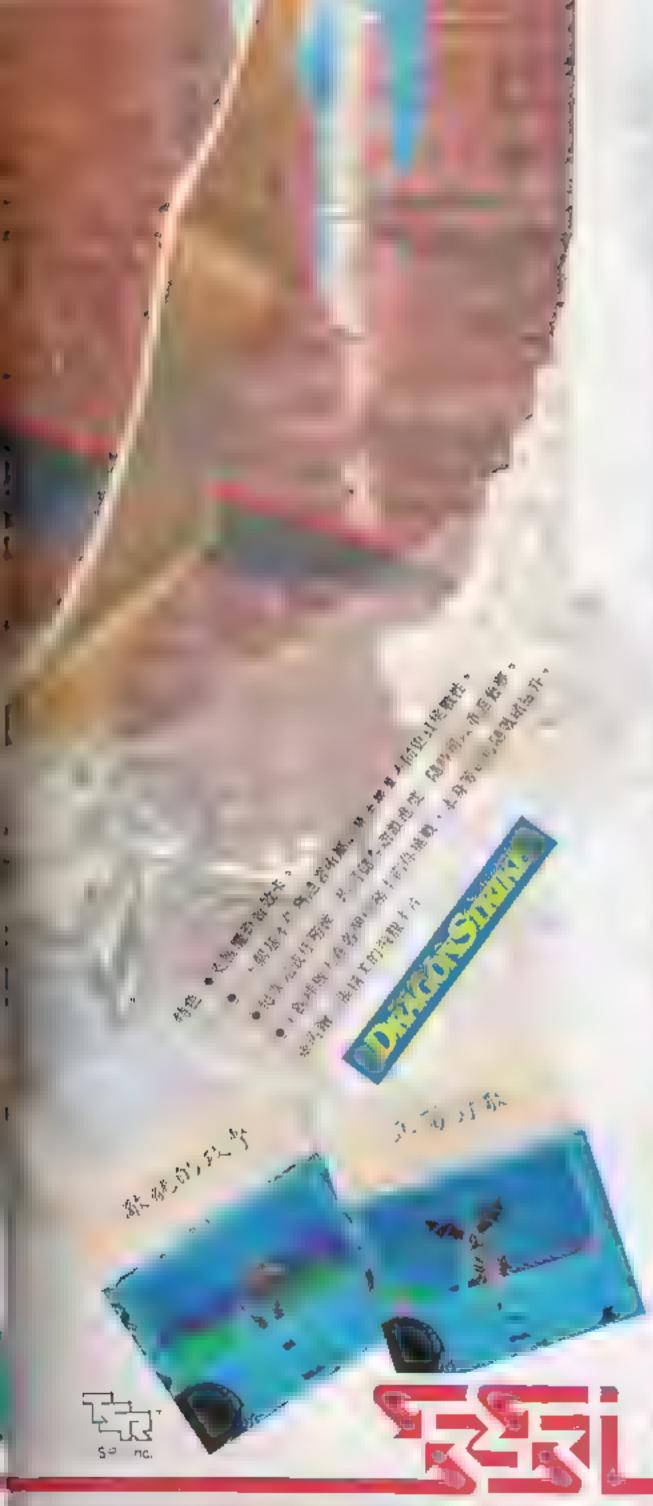












_____ 向与角色扮演及联略遊戲著稱的 \$\$1公司盖度推出御龍乘風的空 戰績擬遊戲, 上起時下一般飛行模擬 遊戲更增添遊許夢幻世界的感覺!

手執長槍、乘龍翔空,仗身欺進 數盤、遇敗气灵。晚舊德 防下砷也 也不怠納,但異常年長人尚人亂形 致牙利爪並進 哈,打一堪稱天大戰

雖然同樣都在高空飛行,從廣面 上看的感受可是和殺機微驗植大不相 同:水馬集斗取代了衝達,大力不利 水換成集場成为對量計,數字詢底的 為度計也由關地顯示的位置表取代 特別是遵有主角和勝下飛龍的 HP (生命力)顯示,簡直就是集動作、 飛行換級和角色扮演遊較於一身的條 作,

片中基本任務多連二十個。個符章樂更高階級的身士學里賞職。得及 所身更崇高的騎士地位。那麼接下來 的任務劇情發展還會產生更高潮的變 化。動數中型附設了何是我們到來助 能。可從十餘種敵人當中提出多連聯 開到手來—— 99個,就算你跨要六種 脫離中最高級的那種,若能的超發聯 歐越所有數人。即使稱之為人即也不 類份。

在完成每個任務後,均可將目前 建度存錄,往後便能在這些任務中自 由抗選執行,關係重溫過往的戰事或 是回味虧情介紹的精美賦戶!

好了、購到選擇、長了耳朵的人 時型起來碼。這是維克業恩英豪後第 二部支援魔商音效卡的 SSI 產品, 這 次不僅是片頭背樂而已,不為是戰門 中或是論功行賞、都有動人的特景符 雙、請細細時酶 SSI 的數獨齊學吧!

你想要能逃過長空嗎?你想成為 天下無難的飛龍騎士嗎?你想知道長 槍之役的過往嗎?就讓飛帕騎士滿足 你这些夢歡吧! *

表 解: 1BM PC XT/AT

記憶體 · 512K

M A THE CGA EGA VEA

學 作: 數理/結桿少層以

片 数、4片

類 別 模擬

售 省 270元

NUCLEAR WAR

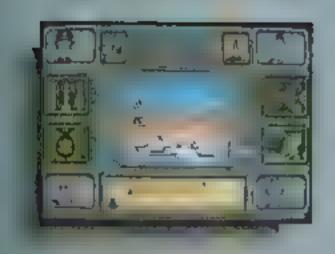
想事受主宰一國大權與世界士大政 治名人爭奪世界, 一強人的榮耀嗎?

> 級種 IBM PC XT AT 空程 640 S

動示 単色 CGA EGA VGA 操作 遊聲 滑氘

片數 2 1 類別, 酸醫

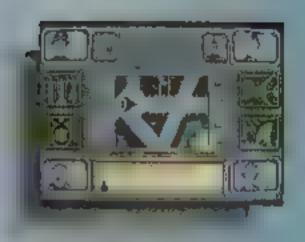
150 m 也價

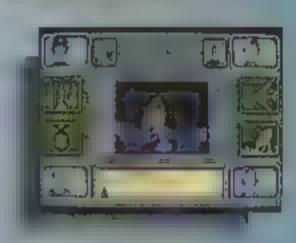


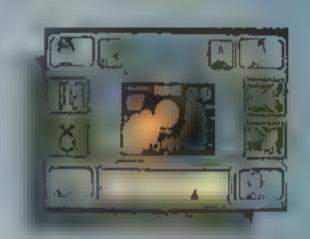
的推修什麼是?大沙陵主 前一程意光子、能夠以實系統、尤順 職備、排機態、無不依賴性等大機到 應差作庫、射機帶、變包整磁航空學 高、與要能數得世界第

手段, 那直枯骨成山、夏不罗士。) 护太尔愈起公镇, 萧致随攻, 到時… 遊游中夏河 / 計多会人成内門 事類・例如 外層人移接地球、天然 中央中衛・超点者とは殺人、立一年 報、衛政団と、「近れなり」を 人権人、政委任義とした。前 が東土土の可別策を、子が全た是人 口標準・設不足部型的誘発天而降的 と生物では、できた。「基本を支配」 人名

卡通化的选彩、漫漫式的混制图 集影、出作不敷的天果人模、火爆车 类的战变种感。一楼帽。) 保護体

















OLORADO OLORADO Y 14 5 1 to the top - 台上海班 丁 Fee to The state of ATARI ST, STE Couleur et Monochrome AM GA • IBM PC et Compatibles Cartes VGA, EGA, CGA, HERCULES

加加电影管理

ग्राह्मा

国际

魔言醉語,道聽塗說

本篇所述純屬傳說,僅供茶餘飯後 陽談之用,與本公司襲行計劃無關。

扩展中央外路行,像道樣 京傳 近線學的景觀·敦吸引不少遊戲 設計人的光觀:也幾怪釋物·史坦 (Rob Stein)會特際領域堡和清真 帶放遊學側目(Excalibur II)遺解 遊戲中了。翌創日是 Virgia Mastertronic 公司所作。亞瑟王故事遊 數一一Excalibur 的領集。

用餐時間一到,主持人便慢舊外 國口營介紹:「為了增進各位用餐時 的構趣,介紹給各位,可愛的美國肚 及稱小姐……才鄉,」然後大家就像 迎合者洋蛇人的節奏,左格右模尤幹 在光娜迷人的舞蹈中。

之哪數據地裡面抄跟在我頭上, 我看到面抄上的阿拉伯文·不就聯想 的英雄傳奇耳(Hero'n Quent Ⅱ Trial By Fire)將順玩家有機會參 加神秘的原始儀式,解開和結不清的 傳稅越關:當然也少不了奇人、性感 美女、動人的配裝和通俗的実點。

北娜提著清我上禮共傳。我做力 地格,仍夠不上雅觀。我說到壽臺的 另一端 禮上 Sherlock: Riddle of the Crown Jewels 和 Author 南遊 做 (Infocom 公司出版)的設計人 能伯。貝茲 (Bob Bates),他設他 有兩個新遊戲即將發行,又說他最新





的遊戲乃至 Siorra 的三個新遊戲 (即將發行或製作中)都有肚皮實護

投稿了一般他身旁病似手持阿拉伯佛刀。全卧武装的保護。不由海要幸 他 捡 玩 PRODIGY Interactive Service Network 的 CEO。 遇 遊 飲 赞然 破玩來 參與讓 股和經費標準。 我可不顧托玩過這類遊戲的人打交通。

不過能研要是來到 Data East 公司即將出品的 Pull Metal Planet 遊戲中,同樣很吃香。選未來數學遊 戲是以法國國名紙上數棋為董本、先 由 Infogrames 在法國發行,綜合採 險、經濟問題和數學傳節,查面很棒

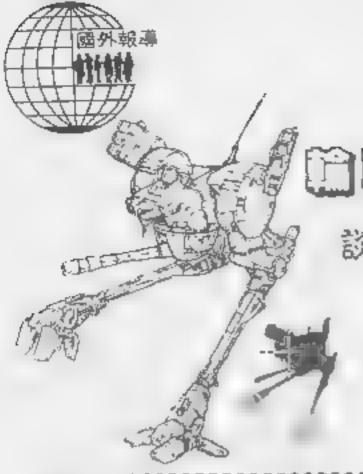
當這兩座大山把我們同座位。我 景得好似身態直布羅陀海峽。證明一 閃即逝的感覺對達我想到Simulation Canada 的 Fleet Med,不過它可能 是最後一個使用 Long Lance 系統 的海上最中遊技。

奉好玩車仍然可以期待以下近 些海上戰爭邀載 Divine Wind 或 Pacific Storm (以太平洋為背景) 、Main Battle Tenk 'Northern Germany 和 SimCan 轉製中、以第 工世界大戰為背景的海上軍獨遊戲

這時鄰座的人偷偷告訴我。 Virgin Mastertronic 將在今夏出放 一個叫 Wonder Land 的遊戲、這遊 敢是由特於質驗遊戲的 Magnet.o Seroll 小賴所設計。

事實上我更希望 Trans Fiction 的 Mammal Club 早日出版。 甚至 期盼這個以未來的紐約市為背极的智 驗遊戲中的突變怪物連會兒就出現在 眼前。

我是理想再說一些,可 是老幅卻說, 遊聽墊說,信 口胡謅,不宜欢得太多。 ø



自動部卵~吸風清陽

談角色拾演遊戲

與風起雲湧的

た〇年代



34人位抗家一看到生期期頭的前四字 11日,大概就知道業者今日傳統的是 「角色扮演」遊戲,因為唯有此類型 遊戲、可以讓語多不同角色怕番上隊 、力戰階騰。在此,且讓我們對角色 份被之起源作假簡述,並看看它在現 得的幻想角色扮演遊戲上,看遊成何 孫畢足輕重的影響。

在八〇年代,膨腦角色扮演遊戲 (RPG)的樂設計節們、胼爭賦足 為此類型遊戲棚創出一片屬於自己的 天空。今日的電腦 RPG,不俱情節 劇力萬鉤,而且異有敬憂思考的功能 。在 RPG 將到來的九〇年代,讓是 異正發權遊載精髓並嚴肅當賦「角色 扮演」實質涵義的時候了。

我個人在玩 RPG 時,對諸如道 顯能與火烤魚或掛射開剔削上之類的 挫折,並不會太在意,倒是當手下英 遊與遊散其他人物交級時,最能引起 我的與趣。因為我想愛站在他們的立 場,去網路未知的迷幻世界,那項 與然令人難以忘懷。

到目前為止,電腦 RPG 題無法 設計得業善盡美。雖然玩家能夠賦予 角色某些關性,便其限其智慧,戰鬥 被巧質為精選,甚至可以在情節中華 人物制作更基本的交級,但所創造出 來的除量並不具有人類智慧、可以藉 由學習及對展進的感受來自我成長。

玩难職 RPG·近年已蔚為一股 風尚、不可遏抑。在有限的時間裡· 完成諸如青色枷的題咒(Curse of the Azure Bonds)、體甲學轉數(Battle Lech)、創世紀第五代(Ultima V)、Universe 3、仙墳故事(The Faery Tale Adventure)、The Third Courier 或銀河英雄(Space Rogue)等大型 RPG 者,大有人在。在未來,人們將所有於Came 時間全部投注在此類型遊戲上,不是不可能的。目前大多數玩像,一年內大概只能玩完2至3個電腦角色粉滴遊戲,而且每個遊戲均需耗費相需長的時間。

無論如何。如果你也和我一樣。 一年之內轉質組造2歲3個RPG。 也盡可能利用每一寸光陰去投入遊戲 的話。有人可能會關你。或者你自己 們心自問 為什麼我會如此沉達其中? 是何原因導引我來到此環題世界,並 且夜以繼甘、不服不体地寫門。不管 完成遊戲調要花费多長的時間?當切 又是何種動機驅使我投入這複雜的遊 數?

以我而言。似好此類型遊戲之際 因有三、首先是樣隨旅程本身。我覺 得探險旅程領得達成。因為它是與實 世界中無法企及的參閱。其次是探險 的醫學與專悅、當你解氣嚴神去探查 門後究為何物時。那種凱戲是難以形 容的;最後則是我今日閱講的預點—— 角色扮演本身的理念。

電腦 RPG之所以如此差勒發展 ·主要是由於紙上大型 RPG一「触 與地下域系列」(Duogeons and Dragons D&D)之变前成功所致。

造種紙上角色扮演遊戲,條 TSR 公司於1974年所開發出來的商品。據非官方的統計,該系列單單在美國,銷售量便已突破一百萬份。目創許多電腦 RPG 的設計者,可能單已忘記當初遊或 D&D 產動的原因了。

稍後推出的紙上 RPG,如「敲 行者」(Traveller)「007婚姻上。 雕律」(James Bond 007)、Paranota、Gamma World、Ring Word 等、分別讓玩家扮演故事情節中的結 般角色、從事風際探險、制線門智及 大階段等活動。這就是此種遊戲的不 凡魅力、過去如此、今日亦然。

這種紙上 RPG · 有剛取與樂不 同的特色 · 第一、所有遊戲均滿一位 裁判来維持遊戲之公正进 · , 第 、 所有遊戲至少需要 位 (延常是八、 七位 > 玩家 · 才能共享實驗之號。為 使遊戲順利進行 · 玩家們看書報裁判 , 而在公平的無限下 · 達到休閒娛樂 的目的 •

相反地,電腦 RPG 卻是單人即可上手的遊戲。雖然像冰城傳奇(The Bards Tale) 這類的軟體,可讓 六位玩家一起擠在電腦蛋糕前撕殺一阵,然而你不認為人多手雜嗎?事實 上,玩家自個兒玩遊戲,可以徹底了 解整個遊戲情情,而且無論消侵或任 夜,只要與趣一來即可上機,不必費 心去尋覓賴關好友來共享。

電腦 RPG 相除了人與人間的摩 檢與爭執。簽幕上雖然出现 栗人物 ,但實際控制他們行動及擬定決策的 則值需一位玩家即可,而且不必非找一位遊戲裁判來決斷勝負。電腦不值 告訴你,什麼事件正在進行,同時也 會職網你的若干行動。所以戰鬥便成 電腦 RPG 的重心之一,而勝敗之判 定則由電腦負責。

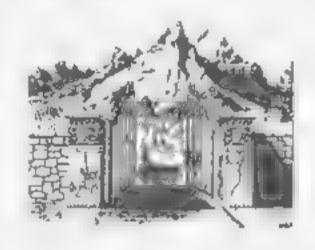
以上諸點,可以解納出一個應單的結論;在電腦 RPG 中,你雖然控制了整幕上所有人物的行動,然而你都無法將自己的個性融入人物的關性中。這在 D&D 和其他紙上 RPG 捏如此,而在電腦 RPG 中亦同。

與 D&D 系列間氣連枝,而劇情 及設計手法尤有聯之的是AD&D 系列。 Advanced Dungeons & Dragons ; 离极能與地下城) • 此系列作品的 劇本·亦由 TSR 公司撰寫,而由 SSI 公司解製成磁器遊戲。最近一個行团 風原坊間的克莱恩英豪(Charapions of Kryon) · 玩家必須精集 細速点組成並控制一個六人實驗隊伍 在遊戲之初,殖民區的長官會告訴 你錢做那些事,剛後就得要玩家自己 去為隊伍派購設備、記憶法術。然後 離開積民區去雄行保鄉術段的聖職。 在懷險的路上,你會遇到旅青,他們 可能會給你一些忠告與物品。不過。 大部分的情况下,你遇到的都是那些 而目的可憐、此牙咧嘴的怪物。



在克萊恩英豪中,適時下建決策 是十分實要的。而這也正是角色扮演 遊戲的精華所在。在實驗旅途中,你 曾尾隨過那些活在惡魔陰影下的可憐 人民,或者信任一位王向你走近的陌 生人、抑或屈服於學物的程成。而将 使中物品要手奉上?這在電腦 RPG 中是常見的事。而在紙上 RPG 裡。 上述情况就得者玩家平案作風如何而 定了。本遊飲讓玩家對人物帳門方式 ,有完全的主控權。它讓你投入其中 與諸位英雄能關作戰。而不會感覺到 是在操縱他們。這是克莱恩英豪與其 他電器 RPG 不同之處。

電腦 RPG 中,人物性格與遊戲 進展並無太大關係。低上 RPG 可就 不同了,人物間的戰力、對仇恨的報 復愿念及好戰替性等之參與,均會影 響遊戲之進展。



New World Computing 公司 所要行的應法門川和Sir Tech 公司 發心的巫術第五代、師為神似、玩家 玩遇兩種遊戲時、常會要現自己被推 人戰門之中,而最佳的解決之难,便 是去消滅數人。如果你不如此做那麼 就別歷度取經驗和資物,以提升人物 等級、增加生命點數。

某些幻想 RPG,並不需要玩家 挑潛人物·組成同除家伍·如 Microillusion 公司的 強素 等 Activision 公司的 預書 奇兵 (Prophecy) 及 Origin System 公司 使行的 國王 傳奇 (Times of Lore) ,均是此類 型遊戲的上乘之作。玩家們優需控制 一名人物的行動、去新妖伏魔、解戾 倒縣。基本上這類軟體係屬於動作類 型的遊戲,由於角色屬性係程式預先 型定,故玩氣無質心去了解各種屬 致定,故玩氣無質心去了解各種屬 故無須慎處行動後果。不過在這類 故無須慎處行動後果。不過在這類 數數中,也有例外的作品存在,此如 制世紀第四代,在遊戲初期玩家必須 應付非常觀深的難題,才能突破困境 。而在角色扮演遊戲中,難題是劇情 的董嘖,不可或缺的一部分。

近來電腦 RPG 的題材,取材自 科幻小說者目漸多矣。像 EA 公司發 行的 Starflight,玩家必須和外型人 交換,掌握了解談話內容,是遊戲成 功的關聯。在 Sentinel Worlds 這個 遊戲中 玩家少需標制「個、和海位 相遇之人充分交談,至於 Origin System 公司巨擘銀河英雄,玩家則 須在真正與外里人交談前,便得限定 談話內容,才能獲取正確有價值的資 訊。

料幻 RPG 設計得應精緻、與外 並人的交談內容就變得愈複雜。玩家 在扮演題際警官, 去調查離奇兇發家 件或是扮演響官, 去直覺判斷病因時 , 均須借助外原人的珍贵線業, 才能 解決轉題。

幻想 PRG 如果能夠減少其患多的戰鬥場面,相待與能符合角色扮演的異樣。在孤境故事調例遊戲中,生角在通過能人前。有好幾分體的時間可以養情測實態對應於一個人物的發動中,任何不能與一個人物應可以和時間的不足。這時情情情情不是一個人物應可以和時間的不足。這時情情情情不是一個人物應可以和時間的不足。然而們是一個人物。但是一個人物的學問,然而是一個人物的學問,然而們是一個人物的學問,然而們是一個人物的學問,然而們是一個人物的學可以不能是一個人物的學問,然而們是一個人物的學問,然而們是一個人物的學問,然而們是一個人物學的學問,然而們是一個人物學的學可以不能是一個人物學的學可以不能是一個人物學的學可以不能是一個人物學的學可以不能是一個人物學的學可以不能是一個人物學的學可以不能是一個人物學的學可以不過失。

以上選些相見,為筆者玩 RPG 之都分心得,提供給請位作為參考。 今日的電話角色扮演遊戲,雖然在劇 情及設計上,已錄某一水準,但是設 計師們如能離玩家要投入人物角色的 揣摹,而非一味死類扭打、瞭取經驗 點數,我想此類型遊戲在人們日常生 活中,會從選購品轉為必需品,而成 為電露遊戲的中流砥柱。

巻責料來華 'Game Player's PC Strategic Guide V3 N2 ≠



桃核彈·狂人癡作夢

有意。相互地不知趣,不要相關寫。的 作作的是能?可不即你遊戲中的十名 信代「政府各人 而已。New World 信代「政府各人 而已。New World Computing公司不知從鄉裡的職 × 東挖了運整一個。杜鵑高製作小棚。 。製作了一個如此級狂的卡面較略遊戲,在歐洲雜誌上備受 素。對了數 用之久,今日終於經改光芒。想必終 燒腦不少戰略速的一雙。望遠緞。 「傳統。單符望遠鏡的愛見者然的就 及記的 鄉鄉。了

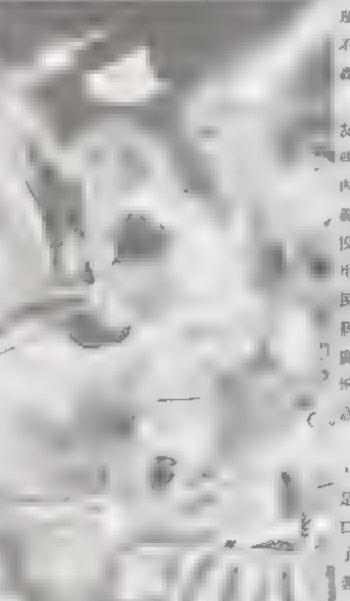
要操作機,和只給推進火箱;發防緊 系統,只見機子弹頭生產過制。換心 執廠穩坑玩吧,可則遭遇了對緊 除 本希望對方的人民來投減個八百、一 干萬人的、卻收了反效果,只見自己 地內人去城屯,全投效到別人做下了

進尼了武器、看進不施展、就費 它一千萬咖的核子强和吃吃。方才和 举主模者甘地對你心敢廣播、拐了你 五百萬人、這會見才懷捷他開張、只 見他堪起了笑臉:「誰是你的夥伴。 我才是嗎!」 換裝如開夫人吧、她 也有話說了:「咱們結盟吧!」 再 不、就選尼克森吧。這棟供摘不做不 化 「少打我城市的主要!」好哇 就是你! 按键要你好看! 這時各國的 行動粉紛在監視#上現出原形。模做 升空了…咦? 怎麼夜下落了? 原來他 早就放用了光子防禦系統,就這麼自 費了一颗模球去靠收缴。

對於通行這個接吸遊戲,他的鍵 減是找整滑限來。聽嘅……一按鈕, 為炸機的命升空;一按妞,全國影勘 員生產單備武器、尤其當遊園在塔大 的 Nuclear War 字樣上接說時一發 動成子大吸碟 那可真物級期到來了 遊戲的設定倒懸符金模職的精神——

心部滿下性中 《本包生书路快 選擇挨打的對象很快、飛彈(或轟炸 機)的發射升空地蘭快,一轉版就这 座白萬人升天,準率…,那更是快尋 不得了,沒獲何合,就有人的領土被 轟成月球表面了。

極戰狂人夢在這班人場的該田下 · 真是五光 + 色、效果百田、不適衡 是 ※ 雙考了點、核商合 毅、聚的味 口。敬借諸位極戰玩友可別按鈕按紅 了眼、否則 + 能×堂的大門可隨時等 養你來。 ◆



神龍活現

位沒沒無關的斥候如何 在戰役中國建奇功?究

> 原施融了多少多社 作用 才成為人們 已裡的英雄之或許 你和我一樣或功名如 得為作品,然而不可為認 報的人們是無我們 數血病院的已數故鄉

數面報機能輔加 軍,簡學批費,能狂 思在耳邊呼號,邀單汀 。與里,雖然沒有目林好 2、禁止相機,都也不免

於人人母。由 是片粗混 3 河是我那 門的目標,也是正義對邪惡發出怒吼 的地方。

故事中的較人完全出自著名的 AD&D 系列、相信 RPG 狂熱者在 和跨下廳職費心擊敗一被又一被的邪 题勢力時、依賴能夠嗅到無惡的無味 : 截至對点住存在於到數事而的角色 , 下子出現到廣大的立體空間、那 相解活的印象必定震撼了截疏深密每 一根神經…… 喷「檔不住的感覺」

被然在吸收中有青太多可歌可应 的英勇事體,卻也有許多能和騎士不 明不自地命喪沙場。我們認知道那些 邪惡的對手有多麼狡詐兇殘,死於意 外像腹或者失敗在網攻之下的每一 你職事都十分值得他情,我們更為在 作職中不小心撞上山壁而亡的戰至恐 傷、但是,再也沒有此意力作戰部遭 遇攻擊 被最出能行尽致呼地身亡的 不學更令人痛心,或許他們像就是 等 等的那一聪問,仍然念念不忘己身 。所負的重大責任吧?

在皇廷 額世界 已经有了東各安 全帝的發明

騎士堡雙

一位在戰役中 從能背上拼下來 的無名骑士兼 碑銘 /科長老

發門「由於長賴本身的長度限制了它 所、生。」, 生。, 生。, 生。 所示出它的威力。但也沒有人敢消認 有姚位敢手能构接上一拍而不死。 發 土身上另外還有限制。不為或力就小 多了。

低然提到武器就一定要提跟股。 你看被那唯大的身体和短膀的排选, 就能了解到她是那異常強壮的肌肉發 動變響,蘇生足夠的群力,乃至於高 建戰行。在地面上,從發力原爆發由 的秘尼或是拍型進乎沒有多少人能承 受得了。

推的防艇者然是患练一身坚硬的 轉甲,但是在推切的根部,也就是身 侧和翅膀相连或部相高脆弱,这也是 為何物們聽世背戴騎士的原因之一。

但要是你因此而看经特就清了。 光是他一口利牙和那上的利用就沒有 多少人敢碰一下。更何况大多数的能 吐出的点是含有是显然人作成。即称 煙的高場

隨著種族的不同·牠們乐謹有的 特殊能力也有差異,不過大多捷有兩 随途程的攻擊能力。繼续继續法連續^及 連市特殊能力,以今日來說,的算得至 上起租累完美的生化兵器。

他的野性未興,也非自心為人使 » 喚,所以當地做了的時候,不管戰況 » 如何吃緊,也會要求立刻降落,一到 » 地面就會自行使人來吃。

由於身聯相搖龐大、機便肌內再 以 發達。若是全力向上程界也會很快耗 是 都體力,故而只有在滑翔時才

好在特别。但不有的企业使

進步許多了。



量英圖語,情態定量等



片名:百歌鐵翼、炸彈小子、紗之器、波斯王子

初特况:

我們特別挑講座雕軟體世界總部 不遠的露天場所,也樂備了一些簡單 的餐點 讓各位能在輕鬆愉快的無氣 下進行應談。

現在開始今天的座談, 首先就直 載鐵翼這個模擬遊戲進行討論。

百吨磁器

評 分 人	一 一分					
Lord Jean	****					
Boomerang	***					
科長老	大大大大					

Lord Jean

好·我首先發雙。百職鐵寶虛證 數我給它三類半壓。這遊數的特點是 有的確機型的直昇機可供玩家運運。 它的模擬程度不像其它同類 型的遊戲那麼清潔。但操作 比較簡單。記機翻指令。就 可以上手了。而隨著選昇機

型的不同,外面的景觀也會不同。至於較門方面,較人相當多,此較不會 玩的人,可能 兩下就被身插來飛彈 而哪亡。它知以前的無數飛雞比較起 來是可玩性較高,因為操作簡單且不 必太考慮到地影問題,尤其是剛開始 的沙漠地情,幾乎是沒有地影問題可 出。

但它的一個缺點是吸商系統不太 好接,按 [F3] 是看左邊。而看右線 即得接[Shift] + [F3]。且不像其它 模學遊戲可藉由複應來查看你和敵方 的相對位置,並不太實用。

Boomerane

我會給它四個星,原因是站在京 界機的模擬立場而言是相為真實的。 因為京界機本身能做的高難應動作很少,不像吸門機能做一些垂直翻滾。 整轉等高難喷動作。

為了彌補直昇機本身動作較為簡單的一面,溫種遊戲的等級設定非常 用心,由1到5,任務也有23種,可 設是對多采多姿的。

科表走:

某本上,我對這遊戲的觀惑是覺得它值:顯生星,本來它可以值四颗

召集人:季初陽 整理 林夏豆

GAME 林高手: Lord Jean, Boom-

oreng 、科技老 s

DE VIL > CA >

Cancer(佐安書順序)



成任務,或不知不覺被打死。



而對這遊數直接感到比較奇怪的 地方是它的普效·AdLib 所發出的 類似就繼續的聲音·一個始節令人感 到实工·但聽久很容易感到不舒服。

另外一項紛勵是品遊鼓提供了整 個戰鬥環境的發數設定,可以讓你每 次不必面對相同的環境。你可以選擇 自我挑戰,甚至可以考驗這程式所能 表示的极大功力,對於希望進入多果 多麥空中世界的人而言,這是一項不 違的提供。

Boomerang

新權,我覺得看表表剛剛提了麵 多機點,為什麼卻只給它三颗牢壁。 件表表

關稅我就提到已本來可以即的 類型的。但綜合各方面的考量,我還 是給它三類學單。息畫面來講。VGA 下的解應最面確實有體輔題的效果 ,但以第一觀感來看。它的動態產的 大概是中上再多一點的程度。 而行 IBM Speaker的人對其提供 AbLib 的音效或許有些憧憬,但實際上最出 的整鐵鍵聲聽久了都會遊成頗大的稅 傷力,提容易實玩家感到歐項。 初發名:

百戰職實經常在空中與敵方進行 係門 除了操作者的刑行技術外。飛 彈、炸彈等攻擊武器也非常重要。設 對炸彈。不知各位對炸彈小子這關惡 敵者法如何。這可是一個性質類型完 全與百戰強翼迥異的智育那遊戲。

炸彈小子

評 分 人	新 分
Devil	青末完末末
CA	***
科畏老	***
Boomerang	****

DEVIL

我給透遊數的評價是四頭牢星。 我相當審數的這個遊戲,或許當你開 始玩這遊戲時,會不知您麼玩。一下 子就被炸死,可是一旦摸膚它的缺較,慢慢一瞬一關地過去,你會非常有 被就感,會覺得自己很聊明、很棒。而 且最重要的 斯基尼可以接關, 苯尼 再從頭開始 可, 是關門你被軍住的 那一關, 再主思考, 再去破關。它真 的是 個很快的疑力運動遊戲。 CA

炸彈小子有個態重要的特性就是 你不能 看到作單就作,必須全盤看 過吃形態,設定你的事路後,才可以 採取行動,以此而言,它發著合用來 訓練深維達實的思考能力,不是俄羅 斯方塊的即時反應,而是全個性的現 者。而且人物造型可愛、操作簡單, 所以我給它四類量。

但關數多,又不太容易過關,所 以或許有人會覺得它太難了,反後次 就玩不下去了,這可能也是它的一項 級點。 母表表

我给 炸彈小子 四颗原的等极,它可爱的造型增加拌程和力。而且 那立體觀過來玩會比較鲜玩。但便量 的操作和發導上體面的移動會有某一 些角度的個棒。因而促增加其困難度。

CA

在操作方面、我想需充一下、炸 彈小子的立體帶面的除止等面畫面設 引人、不過它有鍵盤設定的功能、因 此只要在進入立體裏面之前把按键設 定好、應該是可以很容易上手的、键 維各位把上、下、左、名改成右上、 左下、左上、右下。這樣會比較容易 操作。

Boomerang

我給這遊數四額屬。我是覺得這 智會遊戲與其說在考驗你的智慧,不 如說你在找出一條解決的途徑。因為 解決的途徑有限,至多只有四、五種 ,因此可以說它考驗的是你的分析能 力,而非直覺反應。或許我對透遊戲 要求過高。專實上。其他方面它都設 定得很好。以一個裡奇遊戲而言。它 已經做明相當好了。



初年2、

炸彈小子有平面及立體兩種模式, 人物過型中計度有理,而粉之器的 立體動畫就更吸引人了,不知各位費 得如何?

砂之器

新分人	3F 分		
Boomerang	****		
Lord Jean	***		
科技老	大大大大打		
Cancer	***		

Boomerang

我給炒之器過遊數仍熟短,以立 體行隔遊數而言,已此較符合我理想 中的遊戲。因為不必去數一些嘗試器 或的專情而不疑及費時間,它會在產當 的專協倫你提示。助价證關。而一的 查面發操作方式便是一流的。不必聽 入英文與意。入雙中對事物存有所勞 心。但或機構,就可解決問題。發促 到。最不錯的。點就是不會在無意義 的事物上較關子,也不會一直重覆一 些動作。

Lord Jean

退是橫橫近我即想中的遊戲。因 為它不會讓手的輕易处據、使玩家必 類儲存遊飲進度。然後當試尋求不死 的方法來遇關。還有一點就是它的畫 面、應理得很好。遠近大小的視覺效 集檔章据得很好。而能樂更是恰到好 應。





為與重點帶運的方式是 簡級棒的专用者介面,而且它是個非常和中的遊戲,沒有暴力,很不錯。所以我給它 四類單。

科長老

各位可能也注意到水品至食那一 幣、水品公食最初確由死神的練刀來 協助他們與磁,但最後他們卻也毀於 手特練刀的死神手中,我想這是做例 母者悲的。

Cancer

收益活遊戲四顆班,這是唯一一個我玩完的印險問遊戲。遊戲本身 明當寫有想像力,像遇到提得太厲惠 的雕權風勢你就是要條法称它提回去 ,相當有趣。它也是我唯一在玩的時 快不會把晉效關係的遊戲,藉由魔奇 實效卡,它的音樂光其柔和。配合情 耐如聯合成一號,令人激賞。 初程之

对痛過秒之器,也清各位提一下 針波斯王子的看法。

被斯王子

評 分 人		瞬	分
Lord Juan	1	***	大水
CA	ļ	$\star\star\star$	水水
科技港	-[***	nle

Lord Jean

政 給 成斯主子 四類半尾,因為 我覺 PC 的動作遊戲能往還方面來發 展的話,的確是獨相當不錯的點子。 因為 PC 在硬體上的限制,使它不能 有那種非常能與進雜的場及。所以必 自己候精磁素人性化的产式來去達 像遊斯至子裡的動作就考查到人體功 學的設計。所以非常絕過。依我們上 次拍到燈片的體驗得知。平均一個聯 戰的動作就再用主20歲强到燈片。另 外,像影子、競子等關卡、根據非得 相當好。對效也很不錯。整個相當棒 的動作遊戲。

CA

我给放斯王子們的半星。我最快 質的就是它的操作非常難構,而動作 的感得更令人激賞。讓人感到操作的 不像基電器,而是否生生的真人。再 處區遊戲並沒有限定為關鍵可以數、只 要字件數是的時間內為關鍵可 因此 它採取的是在關鍵中學習教訓的方式 。所以當你詳細一步時,你可以再重 來。這方式會事玩家相信不是他為 不去,而只是不小心。因此會使他一 直拼命玩下去,不過關肥不休止。

在整躺着程中,實際和你對打的 數人並不多,主要的就是不斷饱陷跳 跳,股過機關陷阱,所以非常請求機 作時的即時反應,很多陷阱都需要你 把時間承擔得從準,並算好所置量, 才能遇關!

科夫老

這個遊飲我給它四顆項。對於不 提得改程式的玩家 我在建議互端好 在特斯進一關就把它存起來,一旦失 數一次,不要繼續嘗試,馬上接 (CT) 八1 取 更 標 期 直 面 , 与 事 新 L OAD 進度回來,以證方式,我到第 8 關鍵有35至37分體,我想往後不至 於把時間耗光才對。

在時週有一點 不知点的「双行」 注意到(這現象不知是偶要的,題是 一定會發生的?)。就是常你在跑步 或者急轉身,在拿想位置剛好時會星 現場的狀態。

49年北上

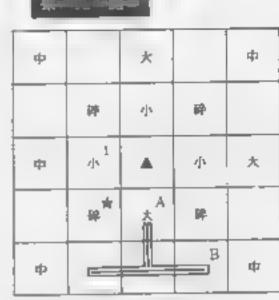
看來這又是件表達的際技了。今 天非常感谢各位這麼腳踢的發言,雖 這次的服裝增色不少。看來天色已晚 ,下次運得勞與各位得就集些遊戲發 表各位的高見。





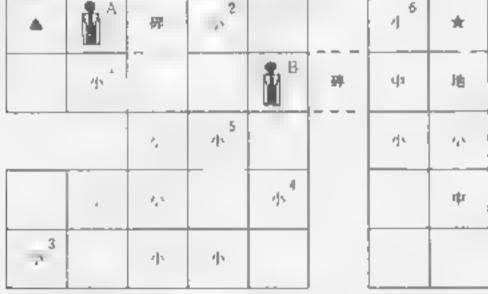


办 冰 冰 中 冰 亦 冰 烑 冰 旐 冰 冰 冰 冰 29. 7 小 4]4 冰 冰 冰 冰 摊 小 淋 冰 冰 挑 罀 冰 3 冰 淋 小 冰 豚 詉 冰 ŧΰ 冰 게노 冰 冰 跳 冰 冰 5 体 冰 冰 小 冰 冰 冰 战明,依阿拉伯數字順序滑至12 引爆12的小作彈 往原路線滑回,各侧焊破。 2 6



設明 特 A 之大炸彈移至 B · 引爆 1 · 走毛食。

0



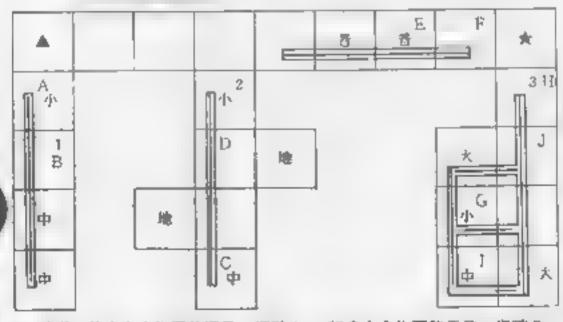
股明·由△走至 A 傳送站,引爆 1 · 走至 B 傳送站,引爆2 · 3 · 再走至 C 傳送站,引 爆4 · 走至台。

1 2

3

說明:爆破1放動A:爆破2、3、4、和5。 扳動B爆破6,走至★。

Money and the state of



設明: 將A之小炸彈移至B,爆破1 = 將C之中炸彈移至D,爆破2。 將E之香煙彈移至F,將G之小炸彈移至H。將、之中炸彈移至 J · 傷破3 · 走至賣。

REL



車★		A	2 B	
87F	øk	,	峄	132
69%	ajs.	A	4	*
牵	øķ		₩	
辞	變		Þ	大

說明 為1 變化彈)變最小時,爆發1。 將A位人炸彈移至B。 變動爆破車去爆破2。

62	69.	64	醉	幹
大	酢	89	6 \$	辞
解	- 645 	1	W.	<u>B</u> lf
, X	6 45	碎	砰	砂
£2;	砰	静	粉	A

説明:當1(變化彈)豐最大時,擴發1。 走進傳送站A。

第一种 加

A	ASC	曹			in)
3 地		·#В		*4	₩ C
	2			a)L	
	êt				
			音		地 5

說明 走入A傳達站,爆破1、注意巡电彈。 爆破2、發動爆破电B去爆破地雷3。 爆破4、發動爆破电C去爆破地雷5。

那一十二年 154

	ök	Эķ			辞	變
	Эķ	*	小1	ф	地	辞
•		4			號	## F##
		坤				冰
	B B				88	地
	rh A			小山		42

說明: 將A移至B, 走至L。 等變化彈變最大, 引爆L, 走至★。

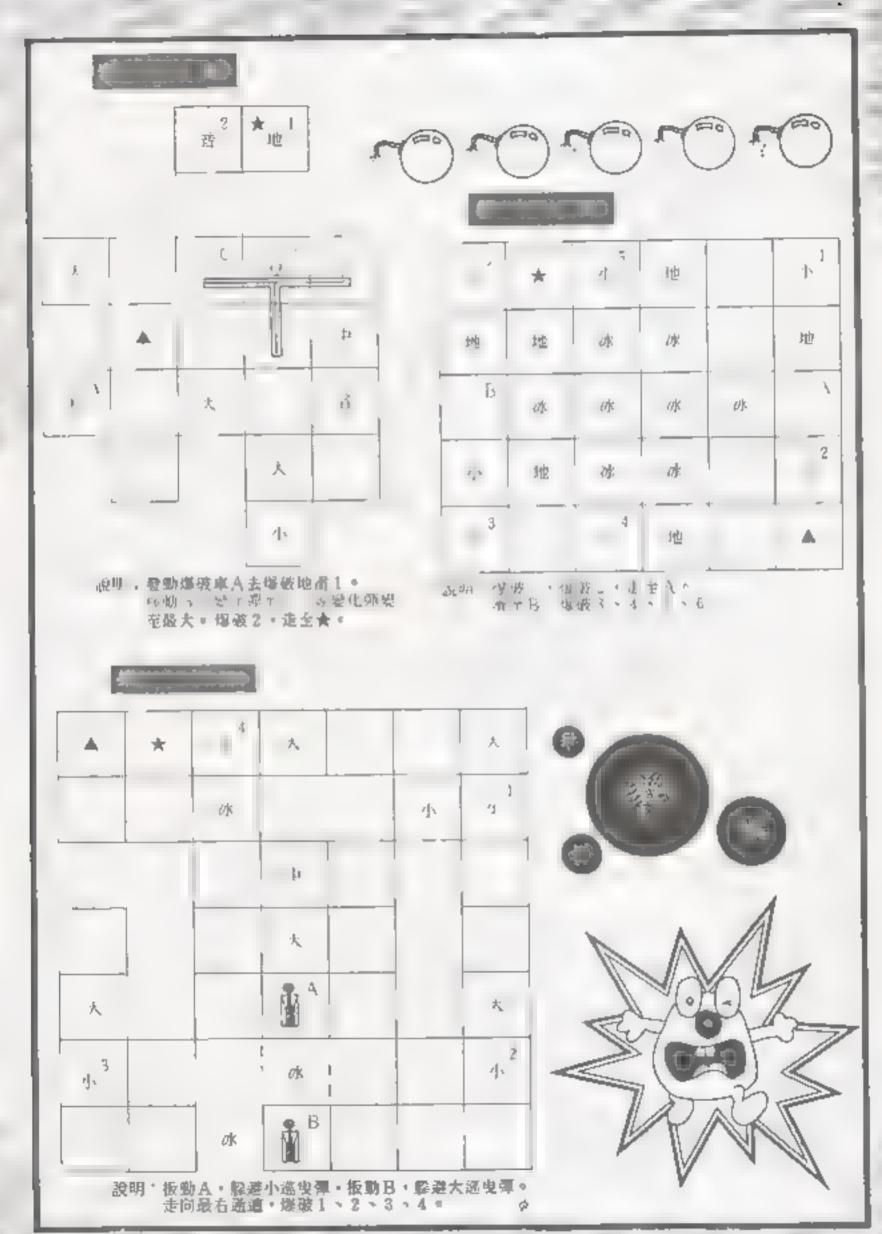
1,3	A.★ 89	8 4	B	C 4	D
	*	PA-			846
	A	地		辞	ф
	地			F	35
K	1	* ·		E	50
L	J. 1	# H	G	øķ	35
		地		办	5

說明,小心不可錄碎A,走至C將中炸彈移至D。 將B之替控彈移至C。 經由E走入F傳送站、抵達G。 將H之中炸彈移至G。I→H。J→[K+J·L→K、爆破1・爆破2・走業M 傳送站、爆破3。





Company of the control of the contro





哼!不抓狂 下 都不知道我的厲害

看我怎麽救出查得

晚 安 排辦大家再度收看本藝的追 踪報導。

且並所選鞅的直升機失事後,馬 。是人學雜,火勢一發不可收拾。可 是此就,火勢一發不可收拾。可 是此就,他們關關沒來得及適用來! 一一收 與是「紅顏膚命」。不,與 是「英雄氣旋」啊!如此英雄,稅就 此程生火點,一下,在熊塘到火 之中,突然用與條人形,迅速地放入 附近的樹散之中,他們兩個並沒有死 ,實存為為,審我為他們捏了一把布 行,與是し

推發的且或您善者中 化各型点 直升機的時候,鐵倫地發上一輔規定 車,發動引擎,加延與力,不顧一切 地柱制直面。坦克發上時壁上響,這 才引起敞單的注意。數可服費中了 金螺稅報。之針,機器或線、於是 展開陸空大追擊。

(嗎?您歷雙或島茲衝鋒槍!) 由於直升機或母較大·且為敵軍之主力 ·務必將其擊落,因此其為先拿直升 限制刀,集中火力。將直升機擊毀。

解決直升機能,題有很最的一股 路要走,而且被深知此種坦克,只能 承受二十發線彈或手榴彈的攻擊,方 才打直升機時,已被打中數費,因此 網後須更加小心才是,此時,防禦 乃最佳之攻擊也,其此鄉地密封 哪四方來學的超標及手檔像

- 將其

K t .. 4

键的条手。冷静思默。百曼语中 ,弹振磁器。再加上正确的联准 理1、使得某人得以在原料等与

क्षेत्र व

現在。歐我們來看看「沙翻非典!

、與油

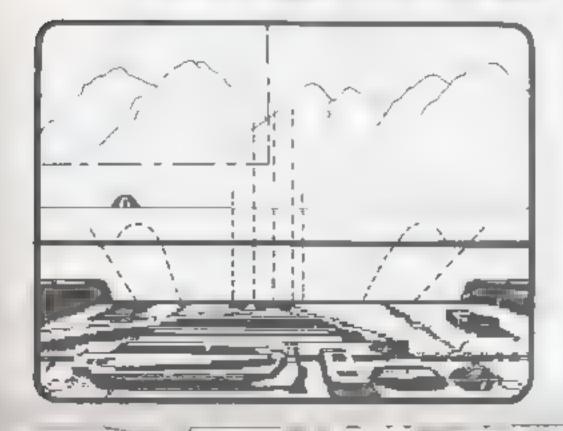
在升機(----)由左方出現, 概至中央被向上升起,此時若不將緊 攻擊的話,將遭到數枚飛鄉的攻擊。 臨線(---)代表飛彈及手權彈的 飛行路僅,並決所用的戰凍是在此器 路徑中,查一橋線(---)那遇各 路徑,如此見需左右移動即可,可免 太四處會被之名。

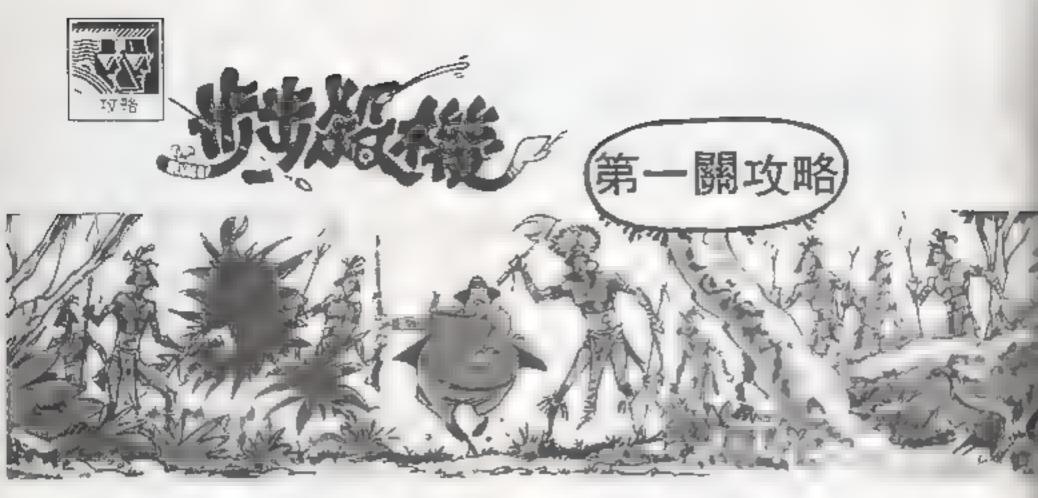
線等、銀等、坦克已經接近了遊 県工人政府坦克、使基全力往選舉 考去。工人實力級發相當、互有領先 份面追兵發結來越近、就在平約 雙之際、異氣抢先衝遊終點線,查替 東亦尾隨而至。

聚天不負苦心人,並映再使见成了一項報節的任務,稍深的過程並與 大家一再回味。本次轉播就到此完全 結束,謝謝各位的觀賞,



第三關完全攻略





/趙君豪

在清閤的時候「有機點須注意」

(二)圖上標示有危險處,並非真的 都有危險,有些是須走特定路 線或碰燥機關陽,超過安全地 帶才會引動,所以讀者不必一 看圖上有道摩多機關就嚇到。 (二)圖上左下角是驅的絕號。

第一部分:機關整圖(請參考附圖) ※有時機能會突然失靈、不管怎 麼數都沒用,強時,可以按一下 P 鏈、也許就 · · 因為 P 是暫停雙 ,可能誤關。

S 起路·淮埠 用炸弹阀的石痕 箭類債移動 A 表情 ①②/③ 典獨上用記號或相違 王 王人 m : 50 益 " 実料 超梯 可托士 B 子碑 · 查 自己食好物的后期 骨质性好 K (就確告) 動方向) 种虫类剂 平 1 炸藥 D: MI 〇:特別條記 B: 444 V幼术块略部分 41. A 5 6 進種是 小場面,我不會介意的

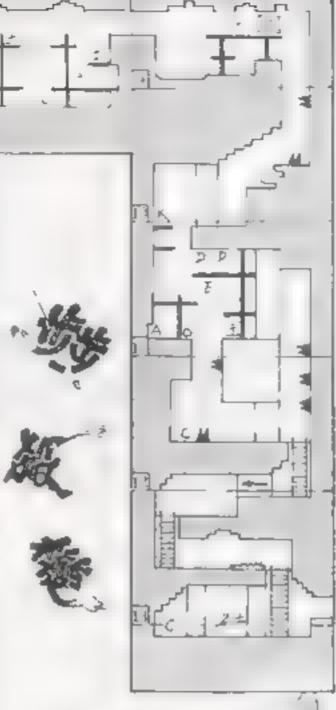


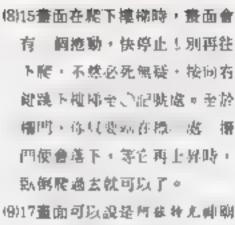




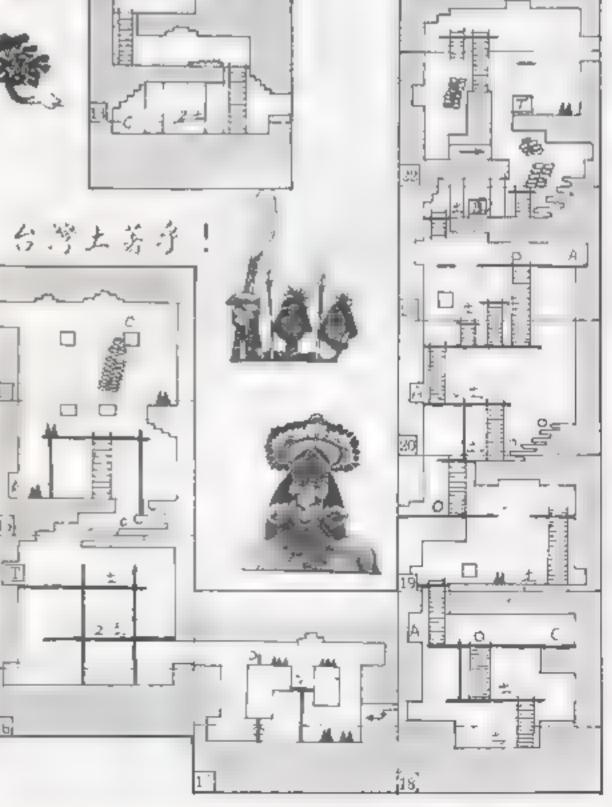
- 1)在第1畫面出現的巨石,很容易解決,別停下腳來,快跑至第3畫面標○應,再跌一下即可。
- (2)第4畫面·無拿賣物一定要站 在○底,以免號太高而萬添穿 心。
- (3)第5帶面:若從有○樂記的權梯 爬下便會財務,不過,你只要 一路爬下來,中途不停要不會被 財死。
- (4)第9書面 製材生人須量好距離 (別談射子學館,不然,你就 得不到鄰礎。
- (5)11截面 把蜡蝌射走後, 趋快罩下 伊尔在下跳中途因微盤控制不斟而不小心路上有○標記處, 咨詢會被制死。若真的不幸上了此處, 快歇倒 (区) , 再向右移, 罐毛角目然 落下, 就可以逃逃一劫。
- (6)在12賽面的右頭,用炸彈一炸 便出現通道了。
- (7).3 畫面的名荷·也是用炸弹 來解決。







(9)17畫面可以設是何樣并允剛明中最令人實心的機關了,首先,雖不來走到有樣()處,引動臣若微,使商左走,以免被強死。等臣看倒移開一次的時候,使此上標()處,這時,左邊的尖剛使會聽同去,那麼者是的尖剛也解回去了。好了,







的土人引下宰摔。爬上另一圈 向左:小心:在V記號庫(即 意本组突出之志〉便跟往左上 跳,並抓住機梯,如此,即不 會有新財出,不然,一定會被…

園○的位置特20畫面、21 贵血

纳命来!!

(③在2) 畫面,如果爬有○配號的 **接牌便會被射死。所以從左邊** 跳上去才正確。

74在23折角時,先母獅梯獅坐V 北,然後向左上跳,跳至○此 後、快野士、狗左腿至撞鄉就 不会再有新射出,便可向上爬

6924審而'若你從○慮的樓梯往上 必定會被射死、柱左生爬網梯 吧 别忘了你可是來探險。不 是必渡假的。

4825賽面 在一跳上○施之後須快 趴下,然後越空棉爬上雌梯即 #J 0

07027张面. 當你能至V處·便須往 右上铁、才能躲過飛箭、若你 太高才跳也不行、恰當的位置 要自行機索體會 • 至於那塊會 移動的巨石。在將炸彈放安後 快向左走,算好炸彈爆炸的 時間、快向右跳便可。

(18/28搬面 -定要先跳至○處再點 揮梯至V 虚、再向右走、落至

快勤右遭石頭等巨石移向來吧! 然後落下去・再匍匐向手前進 他放了。

(10在18賽面,當主角的頭一超過 機關,便有限新射來,緊急的 方法就是趁着我前的空擂。向 上、向右鍵 青按(或向上、 **尚左亦可 〉 ,反正只要裹主角** 向斜上方移動即可。若取得寶 物,回程剂忘了在快到有○標 犯的機梯時要趴下通過。

00在19海面,最好是先站在○的 位置,把上面的土入引下來救 樟之後再往上,比較安暮。 02在20衡面也相同,分别站在两

發煙表門, 透糕詳細的路朋圖 **如再追不了服**。 我動作一頭接



鄉梯再向下即可。

1929畫簡一出現,你站在 塊平 台上,選時、如果你崗意走並 跳下至() 应领快趴下: 若向右 走落至V處,則一切安全。向 左趴下躺进即可。

2003. 雷而 常下是千台跳下時起快 按向右鎖以護士角落在○處。 干萬別落在「面具石」(?) 上,不然……。

0.33 審惠 其實尺要的右爬行便] **逊關了。如果你用炸賽也行。**

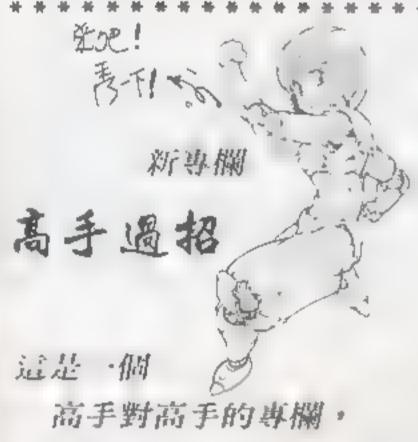
但一定得先炸開 處的石頭。 再去炸V底的石頭。在V克放 好炸彈後快緊到先前炸開石墩 所出現的洞・才不會被「 慢 死」。

好了・向右走吧! 第一厩結束了!

哈、哈…

精彩嗎?





只要你具有像

「破解魔法門Ⅱ最後密碼」或 「發現創世紀以月之門用法」 之類的功力,

竭誠歡迎你來亮招!





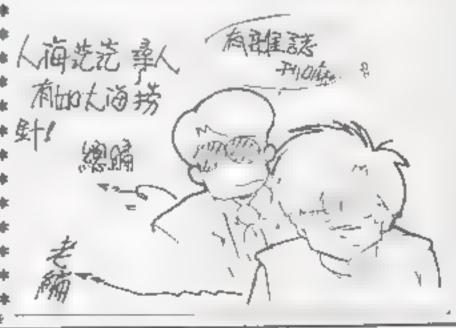
考入 管理

下列作。春讀私

/3平8月1日前和本州聯絡 以免税益受折:

第13期預言奇兵怪物特報/鄭紹宇 電玩短路·浪遺症/Hero

第14期魔音卡Botch file補進/L.J.C. 七嘴八舌・水滸傳/編嘉番







二、王城内的搜括

有聚散 。雙石像鬼(Gargoyle) 後,第一件事就是機模能們的身上有 那些好取尚。由於過半東西問題由戰 數來決定的,所以若你不嫌順順,可 以將遊戲存下,反攝嘗試,畢竟若你 一開始就能得到動寫的裝備(二手臣 劍、皺甲、賽石……)的話・對於王 **地地下迷宫中的探索極有助益。**

粉茶和 Lord British 談話·參 考原文手册回答密碼(英文程度不佳 的玩家們,請參閱軟體世界雜誌第.5 期64页):回答密碼的原則是「見名 找名」、例如、問職中提及了確(Dragon)這種怪物·那麼立即翻到 顺文手册保物表中介绍能的那一跃, 開始對對背問期中缺的是那一個字。 找到爱再回答就好了。共须回答 次 。問題的內容絕大多數都在怪物表中 · 若提及了城鎮成其他事物, 也是则 著名字去投就對了,如果你老是找不

到答案。就多試機次、反正又不會當 機件應的。

网络了正体的黑额境 · Lord Br stish 會絡你大門的餡匙 (key)。有 了這把拍點你才能出與了城。然後他 期始大肆地括吧!(進是創世紀系列 自裝行以來對你的好機會・別批過了) 重點如下

> 1.酬聘"解房在中央大廳(有4 进門·在Lord British 朝教 室下方的大纛)右方門進去的 **娶自上方、将所有虚物通通符** 走・包括木桶中的乳酪和牛肉 • 一樣 都別放過 •

> 変殊間 A:在中央大廰左方門進 去的通道上方、此例間中的卓 上有另一把賴迅,別窓了帶走 ,至护界本 要把它的内容配 下或是直接清主都可以、此外 ,當外考符實籍物括 空 🛎

③房間B 在房間A的下方。 此沒有一件極重要的物品一度

注意 (Magic Book),就是 擺在桌上的黑色膏本,一定要 紀母帶走,日後只要你把它裝 備上手,身上帶足鉤的襲材, 就能佈展各種戰人動地的法術-哦,高铁别忘了去贺法确卷轴 再用 M 指令把它炒到未涂者 上,因為剛開始周末會大約只 有7、8族法術南巴。顯有兩個 袋子(Bag) · 其中··-偶內裝 十份各色美材、可供你一開始 施法之用,自然也順手帶走。

①瞬間 C 在涵道在下對後走朔 **锁步的右方、內有寶箱一隻,** 不用多說 搜刮一空吧

⑤夢剛毫,順等通道走到底就是 了 別等謝獨法師委告在場。 把桌上的藥劑全部帶走吧。

適些「工作」完成後,你可以稱 **微把搜刮而来的束西分配一下。例如** 把三個袋子分配到。 健康員身上,然 後把乘材、食物和難物各裝 袋、道



| 原物品欄就比較不會那麼說,在選擇 | 時就輕點多了

二、王城的地下迷宫

主成的地下遗迹是一翻非常好级 腳艙和物品的地方,如果你覺用除低 的實力仍然很弱的話,先來此地增強 一下實力也未嘗不可。

從樓梯下來後歷王城的下水道 (Sowers),在此的鐵門均可用投 來的兩把雞匙打購(用體基礎的例外) ,有一道住上的镶梯可通往主城的外 網,在此有心證及一些木桶。其中一 個內有一面較好的重曆(Heater Shield),有了它在地下迷宮中較為 保險。另一道樓梯則 題往地下透宮 (Dunguon)。

心下迷宫大約有8層,第1~~4 符是較普通的區域。有要跟巨人(Cvelops)、巨人(TroL)等怪物出 沒、道些怪物又好殺又好職(脚箱子 時小心陷阱),而且你難關一會兒, 贴上就又「生」出來了,殺之不盡, 腿之不腐,快報!在這幾層的各地分 符舊一些死人、千萬別忘了捷。你會 有意想不到的收穫的。

在不知道等 4 短集 5 簡萬、有一個巨蜘蛛的果穴(別伯、巨蛇蛛非常好對付、不是蓋的)、建画有許多缺獨、在通過前先用 A 腱砍破、否则 与有际员身陷其中,就要彈不得了。 東穴中間應都有死屍,在它們身上可被出不少命你動容的或两(別忘了先砍破死屍上的蛛網才能搜索)。但括一具為出了(Magic Armor)和 沒不是(Swamp Shoes),如此在 你很達 Yew 城的就不怕認路時况了。

在另一個有額巨人(Troll)的 東方,也是相當好應。而在同一層的 北方有個盜賊的嚴身處。人口是一條 從容一人進入的率遊。中間有器力場 從器所,此一行。原獻的配錄。對 你服好把表本書。屬好和所有的學色 對網(Mani 法斯)配置到某級生命 力量做的戰員身上。再派他進去撞。 理而存數解查箱。裡面整備了機去物 品。如果或者(Ring of Protec-Lon),大场也(Flame Wand)。 事件是在任务故 / 总存開発了和先件 是一下生命。 要是 不行心結構死 了,就來對不來了。

此地還有一個 語級女歌神 如果年和她交話的話 你就可以看到 她身上的装備。魔器、魔印、稱加上 两友晚朝,真合人忍不住想 "一不過 我動你别對試。除非你全際人手一隻 古意伙,然後睽間遭遭的遇你遭逃。 否則你一定會吃不完兜苦走。她會在 苦語中威爾你别被踩此地的秘密,否 即要給你好者,聽 聽也就是了,別 太夜卷。

在另一层有蜡大湖的篮域、往下

的樓梯位在哪中的菜個小島上,在鄉 北方的小島源上你可以找到一條小加 數,要找到小島可能不是件島事,你 可以使用先前找到的實石(Gem) 來觀看地形,就可以輕易找到了。

在第9 成第10個有個有許多し 形供門的地帶、在此你干與要小心、 因為在某便供門之接有數整 Daemon 、它們只要一對到你就會馬上攻擊。 這些做伙你不明上大起化或會會伙是 很難打贏。

如果你幸運的戰勝了,也別忙着 進去,因為在單面還有2~3隻飛龍 (Dragon) 在等著你透上門來呢, 如果你和我一樣內度戰勝了(賣狗選, 可在深地發現一個巨大的燒骨鄉, 不知有何用吃

出去之後 Disemon 和龍會再度 出現。不過我助你不要找這兩種條物 律功。因為他報信身上沒有升塵好鬼 情,發便少。週不如去找獨眼巨人。

在本质運可以找到大批點徑(Slime)。只要用長程武器攻擊就為 無一失了。由於它會不斷分裂繁殖, 而一、動程緩 所以是设好的練功對 級(一隻8點經驗,只可惜沒有東西 留下)。不過若你逼近攻擊,要小心 中毒。

當你攻對此情時,多半已經紀不 供回去的路子,甚至已經受傷退重, 無法再走經 8 層經回地面。此時你可 以使用 Help 法 斯直接飛回去,結束 在此的冒險。

・對了、如果你有正確的工具《可在先前機構找到》、可以找突出來的尖石柱按金塊、這種石柱共分兩



雅·在彩色摄事上是閃耀著金光和藍 光的·控閃耀著金光的那種就對了。 如果用單色盛鄉玩·挖了後顯示「 No Effect」的歌雜了·變控顯示 「Found Nothing」的那種才對。

一個金塊可轉成10枚金幣。你可 以拿基Britain 城法院內鄉上方突出 的 概治去找一個暗響你的女子(他媽 的,真可怕的洗髓教育)類你免費類 成金幣。

如果一直挖不倒仓塊,就换避挖,多樣幾次就有了。如果不引。核卻 地下水湯出,就只有機一根核了。這 是一種比較保險的賺錢方法,如果你 時間很多的話不妨為之。

四、解放神殿之旅

在相 Lord British 談話之樣, 你應該已經知道 Britannia 陸地上的 七座神殿已經都被石像鬼(Gargoyle)們佔據了,他們使用奇異的力場將 另之名(Moon atone)對在祭壇之上,你的第一個任務就是解放這些神 嚴。

要解放遗告神殿、必須先在各城 額投劉各美德的存名(Rune、刺有 各種代表美德之符號的小石頭)。然 後到同樣英德的神殿去。教光守衛的 石像鬼。對著原物使用相對的并多 (用 II 聽)。輸入正確的祈禱文 (Manira)、在一陣天搖地動後。 力場便解除了。自此選序轉級就不會 再有石像鬼出現。

衛於縣環主的月之名,要不實章 隨便体,不過季了之後就不要關用月 之名,因為月之名「似乎」一用就不 能再收回來了。或許遠些月之名必須 用在倉宜的地方才行,那也是以後的 車了。

要完成店倒任務。八塊并不是絕 對必須的。從 Lord British 口中体可 以得知八個纖維的域主都知過并看的 下落。不過有些并看失落但久。連城 主也不知過它或落何方。你必须多方 打聽觸轉詢問才能找回。

失告訴你吧,Britain 城的并多 (Compassion)在王城大門口左方 建築物內積琴的小女孩手中。你必須 向她問 Rune,再到 Britain 城酒吧 (Pub)中找她的游說問 Permission · 獲得她的許可,然後回去前她回答 [Y] es 即可。

盆然,有些人會發現和小女政設 話後再和她談話回答 Y es 一樣可以 得到在名不必能去取與她母親的許可 · 不過,這不是欺騙了一個天真的很 子嗎?身為聖者·常然是不可以做出。 這種有達身份的生的。在 Lit ma Vi 中·像語頭的事可是很多的·裝證慎 些·免得被 Lord British 豬粥一頓

Transic 城的并基(Valor)就 推在城正中央、要拿之前最好先問號 主知會一下。

Yew 城的存名(Justic)被一個 囚犯藏在构店右下方的花盆下,绑 M 農柜花盆移開就可以看到了。

要從囚犯口中間用這件事,你必 原許諾放他出來,然而這是不可能做 到此事(不信的話,去閱女城主Froo 就知道于),與其欺騙他,還不如真 提去拿算了。

Skara Brae 的并石放在一個不 率的美麗女孩家裡的實際之中、你只 新打開實前就可以看到。切記一除了 什么外別的都不要拿。在拿并名之前 ,先和女孩談話,聽聽她滾涼的遭遇 吧,希望這樣能使她好過一些。

就說到這裡吧!要是都說完了。 那各位週玩什麼?不過,我再給你們一些提示。Moonglow城的并看在一 具候體手中。Jhelom城的开看需要 帶五城的老風去拿……







五、隊 員

Jitima V 中,你的隊員們做布在 Britannia 各地。一個好的隊員會使你的戰力信增,而網隊員則會成為你的緊責。目前我所知道的隊員如下

- ①王卓的老鼠(Mouse)-別 劍把牠砍了、不然你就沒得泥 了「和铀投 Rupe 後,回答 Yea、給铯 -塊乳酪、铯就會 顧愛加入(Join)你的歌伍。 他可以幫助你在 Jhelom 城散 得許る,除此之外無任何用應 。對了,當你帶牠出去時,別 忘了把設定改成 Retreat,否 则一遍到敵人,你就等着收配 (歐麗) 吧,
- ②Japana一你的老夥伴,只可惜 這回她失去了法力、否則她仍 會是你最強的夥伴。她在 Yew 城的撒吧中,别忘了帶把弓輪 她。
- ②Gwenno-Tolo 的妻子。接股 在工匠之城 Minoc
- ②x 联士一在 Jhelom * 此人力 量奇強 · 是很好的攻擊主力機 苦力(負責背東西) *

由於 Lycsaum 城堡的 Marian 已經失去法力宣告退休。所以你又少 了一個有力的隊員,不過,相信在其 他各地一定,還有許多勇者正等著那 入你的陳容,快去找吧!

六、特殊技巧

這但是一些我們發現的特殊技巧 ·相信能在你的旅程之中對你有所幫 助。在此議向 Lord Jean 和科長老 数 謝。

①Disable—Disable 這個法模非常好用,知道的人恐怕還不多。只要被這個法術 K 中的軟人,其生命會只剩 1 點,此時再該策較士上去國教。必能特之輕易賴減。所以,遇到強大

的敵人(特別是飛龍)時,不 坊試試這裡法術,本法術可在《 Skara Brae 的藝材店中找到 (別忘集能載去找!)。

- ②Help—Heip 這個法術並不像我,明書中經得那德恐怖。我自己 用處及久,屬性、經驗不該 物品無缺,我實在看不出有什 是他審。當你陷入絕境時,就 不要整備,使用它呢!至少此 全級好,但是也別與用它 地 不好日後真有什麼形態也說不 定。

- ⑤ 是弓(Magic Bow)的攻擊 力相當性·只要兩 前就可以 K死 整獨級巨人·動你先在 主地地下迷宫時間夠。再到 Britam 城的弓店去質個兩把 (饒不夠的話,就最 Iolo 去 質,設不定會有優待一麼話, 遊問店本來就是 Iolo 的老婆 Gwenno 閱的嘛!),分別给

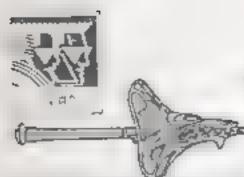
lolo 和 Janna 用,就可以是保無減了,對了,可別忘了實 衡支帽!

七、紅色月之門的秘密

在網頭將你帶到Britandia 的月 之后是整個 Ultima VI 中最大的秘密 ,如果你在野外使用這職月之后的話 ,紅色月之門就會出現,這道月之門 會符件到 Lord British 面前、 CODEX 的守護像面前、地下迷窩人 口以及石像鬼的村巷。至今我尚未明 除它的傳達法則,或許跟雙月的月形 有關吧,聽之,在你待禮無助時,或 許可以試試這道男之門,天晚得它會 將你傳送到什麼鬼地方去。

八、結 語

「探索尚未成功,同志仍需努力」
· Uitima VI 是 超我前所未見的 順大遊戲· 吾等 RPG 有志一同的玩 家· 怎可輕當放棄?這次就該到這裡(· 希望下次見面時 我們被此都能有 新的發現與進展, 起向拯救 Britanpia 之路共同這差。



當正義為光期劃下休止符

/白怒火&南帝

CHAMPIONS OF KRYNN

克萊恩英豪攻略(一)

一、第一屯墾區 (Outpost)

次的智險故事就從這裡開始。 卡爾爾士(Sir Karl)無誠招呼 我們之後。便派下第一個任務「超級 斯拉札(Throtl)。有任何可疑情事 ,立即回程。(委與手机51)。

◆追聯訓酒店可聽到韓國19 > 37→ 2 和22 >

一出电學區便權見一事悲報的 關稅 惟人殺光男人, 連端屬也不 附款通

路見不平,為有不按刀相助之现, 大夥兒一接而上,大開校戒。可情有 條稱都之無,這依伙從一與男絕手牌 奪下一本書,整胤溜了。

遊送這群所而回屯蟹屬。脑便同 相中開射力。選沒進門就聽到打門聲 ,但緊圍前機關変費。但見十個爵士 一創制死指揮官,那屍體一肚此,現 但要性之也人(Sivak)原形!中用 爵士口裡輔哺脫進 「不奉被我料中」

他想了我們的回報·輸色更加級 這「我們有一支巡邏隊在新住札。 假隊叫做卡林業(Caramon)。職 傾你通知他,此地急高他們。因為門 總指揮官殺了所有的士兵。」

我們自付經驗不足,等級太低 ·所以先到野外練功,等到騎士(Knight)升到第一級,才前往屯墾 區東北方的新本本。

二、斯拉托(Throtl)

一進去就被守衛獨住,此地不住 期,進入,最極的話就供快難去

進怕誰"大夥兒死出武器把他們

全审了。

走到(10·15)遇見一個發聯為 度的人·孫報倫次販者:「十世年。 你在哪樣……」(會見季稅38)。

题到选择就被發電了, 當然又是一 使。

在(15·11)發現一些被損的原 升型甲·意味直即有適打門。其中運 發現金用毛丸(Salamase)輸出的 傳令物。

來到(14·13)正好量見一名教 師在胸稿子,他周上召喚不死怪物攻 樂,但那裡是教們的對手呢?

來到(9·11)·數名枚動和為 為(hobgoblin)標注我們·其餘明 從两兩角會了。解決掉這些難碍·我 便從西兩角密門一路跟了出去。

開進(8・13)就酬到-何多人 咆哮着:「什麼?選娶更多?這是件 秘密計畫感」」這時他們才發現我們 ・上前交談(parlay)?執続率了 吧。

(5·1) 應有機關 從北方射出 一排商、無從轻閃。

在(4·0)發到一名數上(參見 手札35)·敦們讓他加入酸伍(名叫 Soldier)·

(2·1)應可看到一個斷例。 走到(4·2)必定體動機關。讓 數數手頭可再及無關。 在(2·3)遇到一名庆老人(Kender)(參見手札82)·我們也 適性加入隊伍(名叫 Kildiri)。

走到(2·5)又關動機關。此次 要讓 Kildurf 動手。

來到(2·6)就聯見一群思之英 普走過來。除伍中那名 Soldier 竟然 加入外/ 即發向我們攻擊,我們然不 可遇,抑動長側,一個也不留!

這時候,名叫文件本(Strang-bourn)的余角毛毛騎士走工船來。 他正在按琴领隊卡拉拿(參閱手机67) 。我們讓他加入隊伍。

及件本接著問起中骨限士。聽了 我們所言:他組織了一下,還是忍不 住進出一股秘辛來(見手札?)。

走到(0·8)·束件 + 發現將阱 ·並成功拆除掉。

一進到(0·7)·一名牧師就來 著一群龍人從北面河了上來·並且看 人高喊:「有人網入機關了……」。

(4·6) 蜜堆满古蕾的邪慰整轴 - 一碟紅菇商。

在(3·7)可抽到一册红米林 (red scroll)·(5·7) 應則是如 本种(white scroll)。

來到(6·10)便體見附邊有 · 個人被繼續雜往。走到(6·11)一 體, 竟然是全粒果!他向我們吐露被抓之後的情形(見手札78)。

交涉外頭傳來百人擅擊聲、接著

在黑暗中, 邪惡於焉滋長.

是金屬嚴擊聲夾雞含糊不清的慘叫, 然後随到 - 關友子在呼喚卡拉拿 >

†拉集一點來壓鐵不禁一個、随 即田蘇相應。

那女子聽聲辨位,急致詞進來便 上前捷抱住卡拉拿(瑟見平礼9)。 她叫做 Maya。

Maya設于社會必須儘快同見 十 爾爾土 : 並讓我們接受卡拉葉託付 的任務。

卡拉希腊器關亞:「抽住我的那 個牧師剛剛才走・他住在城西前角上 身上有把鑰匙可以使胂酸密門資光 现形。密四位在東、北兩主走廊上。 」

設元常著 Maya、史体本初 Kidarl 急急離去。

穿透集向門來到(6・9)。只見 職士結署厚厚的冰・地士権七氢八騎 要基本和贝兹兹人(baaz)冰侧的 展體。

我們依賴主拉拿的吩咐往城西南 角幕來,果然在(2,15)找到鉛牧 踊,同時看到他把東西放進儘權。

距號他立刻召喚不死怪物攻擊。 仍舊命喪劍下《朝他懷禮一獎、聚然 处神殿的编起。

顺香南北南主上處來到 7、6 形光體。啊哈、密門在此「

输出类外要是 本邊獨士也由我門

學過高門來到、8·6)·大夥兒 都覺得呼吸困難,原來此地有重重駁 法守護。就在遺跡。—名牧師準領。 群不死怪物冶不防攻來,但還是彼我 們解決了。

(15・7) ———— 名牧師柴精會 神看著一份手稿,瞧到我們進來,騙 丁一大跳,身旁又没有同群,於是跪 地求練。

我們先田雪恐嚇,然後把他都起 來並培住嘴巴・以免他頭風報信。然 後在他身邊找到效張碎瓶片(見手札 10) .

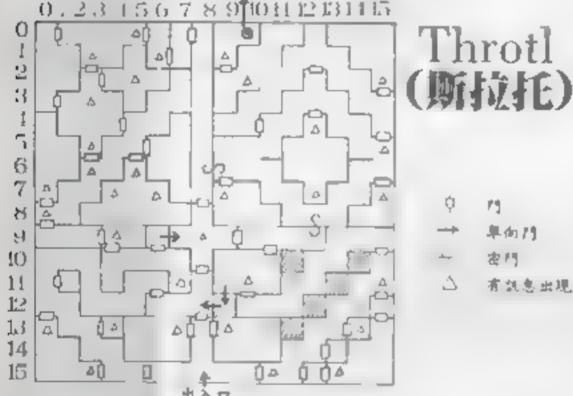
走到(15,5)忽然農蝋沖天, 一群不死怪物已然爆近遇來。收拾他 們後、我們認出其中疫疫情是卡拉拿 的隊員 =

模 7 15·2 的数额和能入可 先被到一小在、Q「耗o0 →

12:4 亚幣啡般人口 和器 格腊、唯一的可先是來自腳端的格增

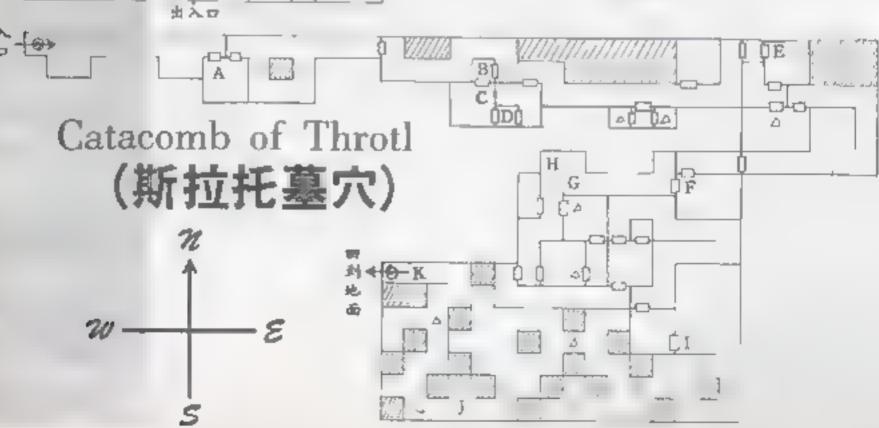
步便 前時 群日展北人就跳 了土牢 但 兩下就被我們料理掉了

打門整停上 经增上有人说道 看 教不是要你卵髓忘吧 肋人巴 **鲍把闖入者解決了。] 随得我們差點** 突出聲來。



往斯拉托基克

单面凸





魔然陰影籠罩克莱恩大地

(12・7) ――我們從高敞崎君 **追座安置者骷髏頭的袋塘,墳上提答** 黄銀色的張・旁邊園著一群牧師、慶 **法師和能人低聲吟唱著。**

出突然爆炸,炸死附近的人。— 名牧師眼尖發現我們,立刻高喊 「那裡「是他們觸怒了神」破壞轉化 的進行「殺了他們」。

葛敞人衞侍倒下。守護此地的慶 **法也跟著消失了。機關贝基单人進來** 看到這一幕、輕緊逸命、瞬即步擊是 有的佳壺、有的往北。

往盖加斯堡曼

()

9

出岫数・柱西來到(8:7)。有 人低聲咒聲著・懸約器到 「 多年ル 拿走所有的漏 我們自有研究 然後就被一名牧師發現了

最端之後發現一對赛基单年毛的 信,要求把所有能置送到她下摹礁以 便報題《

我們折向北來到(9・2)+過上 一群用著★& (brass dragon) € 的唯人。他們分出一些人斷後,其餘 刚往西选去。

这些他人只能拖延我們一些時間 而已《我們很快追到(8・1) 曹見

> Gargath (為加斯)

> > 71 生門 : 傳梯 NU I 抓店

"有机息出还 往上的楼梯 Uр

酒店

Dπ 往下的模棉 他們往北逃寬。莊婆追過去,却被一 名牧師率領福屍群欄住去路。

酮除遗传垃圾·追到(9·0)。 登现北面有一道往下的階梯。

三、斯拉托塞穴 (catacomb)

進到臺穴便聽見遠慮有叫喊聲·此 家果然有蹊跷 ●才道樣戀看:一群戰士 (fighter)就從轉角應衝上來。額 頭的還派人報傅去。

通過這關來到 A 處) 一名牧師 火速銷毀文件後、狂吼一擊。同一群 不死怪物攻擊過來。

打赌之後兒找到 封偿的碎片 見手札84 4

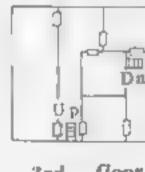
走到B慮·斯見蘭人從為黃丸 **を設備另一端離去。**

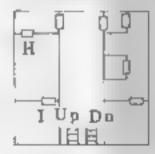
起到 C 吨,看是 群人是議論 善 其中 刺說 雌激我們會把蛋 **変胎多規名³他又不知過 。**。

殺了他們可得到並か斯里曼: Garath Neep 地闌 粒手和72)

在D底可控到 ward 和 braver 前者主是可能服水事具本 100 sterm , 8', & A A W wand of see 在上海市找到plate mal SYDITO

严肃旋转著五册六色的光線,教人





Hoor

4th floor

I at

ШUp

floor



U pili

D

2nd floor



Gargath Keep

11th floor 10th floor

floor

2.0

ED D

出口

8th floor 9th

floor 6th

3

城中究竟暗藏何種玄機?

個了心生與權。陳友察覺到這是一種 吸引人注意力的xJ術·立刻大吼一麼叫 醒我,拿來關節首奏、敵人跟著現身

走到 G,前面轉角處傳來語彙:「……真荒澤,我們現在才開始打包 這些蛋,他們就想要我們今晚完成。 別指望台 A(white dragon),這裡 太納了。」

另一聲音說"「別再說了,智瑜 隊說不定就在附近。」然後話聲就變 小子。

走近到 N, 發現是一群人類和能 人, 當下就按出創把他們全事了。

1 應散落一地的普包各級。投門 也瞥見有人帶著最简單方轮掉。

福普腳步擊一路追到了·一群馬 九和人類已在等極我們 八百 批告 著大袋子轉北遮去。

等了這些像伙,再度追過去,傳 來的吼聲越來越大。

追劉 K · 說題終於楊曉 · 願雙 6 作守候在此 · 島克們則在沒著物質從 出口補走。

等我們等了這個整個也。當在一 勞看熱腦的是鬼們強調你推發,我待你,沒命做地或出去,一袋袋的雕塑 早被拋棄一夢。我們將選些選帶走。

全建議述離此地,回到地面其架 係、儲存進度。

四、电整區

明西南回鉤屯證區·十青霄士指 蓄龍强說"「邪惡勢力果然力圖反撲 。」然後要我們到位於並和新與外刊 九(Jelok)之間的第二屯聚區和他 自合。

到達目的地和卡爾爵士禮頭。他 脫卡拉拿在取組至非常(good armies),要我們前接並和新探查數方的計 查和虛實,還設施傳為進增(dragon lance)這件神兵利器就藏在那兒。

來到酒店可聽到傳言28、27、6 和44。

五、蓋加斯 (Gargath)

一進去·守術就整查身份·稅門 不想在這裡動手·就是就是商人(選 「Say you're tradesmen」)。守 由半信半疑·又問我們做什麼生意, 但裡不過度冰漠(ranger)提句話 就被號住·飲我們過去(這「Bluff」 ·再成其冰菜出面)。

北行野(8·14)·一位植民走上的來·立到提及牛骨爵士(見手札48)並從我們跟他走。

他看我們答應了(選「Yen」) 便解釋自身的驗粉(見手札%)。然 後帶我們到(11·12)應。

他老给每人一剧烟草、我们依他的話載と(着「Yee」)。接着他简要地获了一下您是(是手机48)。如 要求我們找问着概要。

李到海馬可能到佛書56~39×30 ×6×42×10和1。

一大群士兵聚集在(11·10)地 ,有的磨兵器,有的倾倒。我們不想 和他們交手。他付了一下,超繁週出 來(導「parlay」再選「backup」)

打勝後不但拾得 ganntleta,更 獲得前往營量的路線面(見手札23) 。

走到(8·7)·發現平凡無奈的糖 耐面竟然有難人站儲·英非有密門? 權平這群職人果然發現往北的密門。

未假如面對著標有密門記號的植 走去,却無法穿越,不妨向左或向右 轉離網一步,再向後轉走回來,證時 應會出現某某聚友發現一個營門,然 後面向建走去即可穿越。 在(5·0)碰上等先面斯(Takhisis)的爪牙。

對照手上的地圖。(4,0)應應 該是服職大門口。我們果然在此遇上 重兵,證聽到有人為喊通知多姓名。

六、蓋加斯堡壘

A 處是軍營、有法師和士兵·B 應則是職士。

爬上三樓,在西處發現一名囚 經,他拼告最後一口報證完就死了 (見手机42)。

照他的話樂然在 D 應找到城主 (former keeper of the citadel) (兒毛礼36 **

四種 狂趣有于無机人(kapak) 守者,1地市是然價,常生者。群队 簡。

城主設身集章載在六樓J處 但是我們把這種翻磨了就是找不到。

随過 K 地,不但得到一整室的 人忙着包装亦作(copper dragon) 香·港看到多地元·而异集结就在他 身上!

多年见迅速朝東南方位溜走, 突 著在積梯間裡網帶等。

我們率了他的手下。猫等旋轉絲 無這上去。來到十一樓。只見多量是 腰懸身性性。得意洋洋騎在巨大的紅 也(red dragon)上次空而去,留 下一隻難提的氣化(black dragon) 招待我們。

東条師(mago)趕緊亮出來法 本本勒陣·雖然也該及到自己人·恭 無大礙;其他的人也刀劍齊下·終於 除掉還三個強敵。

全建議官列下周上模再旅傷 储存推废。

我們急急下到一樓,從C應離 期,回報卡爾爵士。







一、前

以,即予审者把軟體世界雜誌重新 [7] 超開時,在第十期中看到了圖子

傳奇的提示問,把內容看了一類後, 曼得很有趣也似乎不难玩,由於我們 + 1, J. 1 的 RPG 專重者養實失去發閱的條心)

所有的任務・於是將本人心得及遊戲 過程的成此線、為了磁玩者有更多度 料要考、所以本籍一些名詞翻譯都與 第十期提示論類似,以免玩者在對照 容易時混混不清。

二、預言之石

「咖咖啡・*****」。「炒死人了 · 制什麼叫 · 直是 · · · · · ·) · 「什麼 , 夫毫了, 业成為一名像人的教士可 不能如床, 即快起来]。穿戴整瓣、 **旅洗充墨後到據下吃些年點吧! 橫橫** 口袋只有78收金幣,先看價目表叫作 决定好了,「食物用份不」前10枚金 幣;哇!原死人哪!原算只能吃?次 就 Over 了·算了·算了"吃些劳得 好了。

朝到肚子後,在关拉角(Eralan) 沒事幹可真無罪, 技些人制間有什 磨好玩的事,先同道下手呢…… 贴 不, 及於據。

先找店主(Innkeuper)吧!他 没位於沙漠 (Desert) 的北方·在 一座橋的畫頭有壓革申略(Sorcery Tower), 在南北本州 (Lankwell) 有把鬼爭 (Magical Axe)等等的 例2(Rumore) ·

只有這些消息似乎不夠用、再找 其他人間些無鮮的。在西南角的房間

張了・「

理,有一位仙巫游科的掌門人,喚 Dark Forest 不太像・仔細一看原來 是修道院院長(Prior) 唉!近视又加深了。 他一看到我、机街 Traven **等我投我天庭的梯,面** 每额光点正是·位冒险器 Castic (Adventurer) + 天哪「天脏跑添 和智能家有什麼關係。 局後他向我訴說一件令他非常填 後的事、「兩個禮拜前、有一組趙隆

從車準(Rhyder)帝四丁新ませる (Foretelling Stones) · 但是路過 XSA林(Dark Forest)時、被可 惡的爭職人(Ores)維走了,請你 ·定得幫我把它投回來,不然我就完

鲍他集得整旋俱下、取愉集名。 不由御我感動母莫名其妙、雕七八槽 也好、俗語級助人為快樂之本、就 答應他了(Reply yes) ·

「 堙 ' 你也是我的救命恩人, 科 世父母、太郎弟你了!。

太哑心了、竟然有人游司遇他击

既然答应了。就往果哈森林出發 吧。出了旅店在街上週到一位老人 (Old man)告诉我一些有關王國 (Kingdom) * 長青漢(Valwyn) 发為純雜差 (High King)的事。



群别老人後向北走入森林,沿途 出現了不少盗賊(Rogue)、半獸人 以及骷髅人 (Skeleton) 的攻擊。 流

艾拉瑟(ERALAN)



設實在不堪一擊,往他頭敲一下就死 翹鈕了,半獸人和骷髅人要多打幾下 才會死(注意他會放些暗箭傷你)。



半点人

計 健 人

只有較死盛數和字歐人才能檢對 (用 F4 指令)一些東西,多字是 一袋金幣(The bag of gold) 取 是金物(Food),也有一些藥劑(Potion)和發輸(Scroll),其功能 如下

1 松輔 (Scroil);

Red Scroll: 教養養而上所有數人

Blue Scroll:冷凍畫面上所有數 人。(有時效性)

2 集制 (Pohon)

Green Potion:治療所有傷害。
Blue Potion 治療部份傷害。
來使用時用 F7 指令。再用方向
雞選擇項目使用。

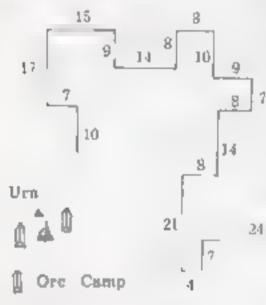
走了、緻路,賴了個學,遇到一位權夫(Woodsman)。他向我表示已經很久沒有人來這了,只有一些 學歌人來捣張而已。因受人之託,就 問他有關單隊人的事情。他說 「他 們住在一塊邪惡的土地上。要到他們 的樂穴(Camp)只有一條路。」。

再問他東穴如何去,他警告我設

·「要去與穴可得小心哪!單穴就在 條號輕歐路(A Winding Trail) 的牽頭。沿著路走到一龍水源(Pool)。獸跡就在水潭的北邊。」。

聽完他的話表,可對他家裡接到一把短刀(Dagger),用時可當飛刀則出。

心着路避难走,轉了四超增後, 發現了一處水潭,依撞夫的話往北投, 轉於發現了一些物印,尋者類印範 較前進,轉過了九時十八拐之後,好 不容易找到了半歇人的樂穴。



华纳人奥众户路線

就在我勘與了中抄接後・一些半 散人。我於京 費・我先年 考之力 才將他們提平・其中一個半數人留下 了一個遊(Ura)(控頭藏了利する 右・一定要准。)。

為了防難他們再次的攻擊, 超緊 拿了張沿原路出去, 好不容易回到了 水潭邊戰了一口氣, 加快都步回到文 林林, 查斯斯塔找到了院長, 並把賽 交給他(用_F6]指令)。



三、真理石板

他接過歷以後激勵的馬上給我一 筆錢·還設要票告國王(Rogent) 實我一筆賞金。舒昭,但實在太累了 ·先睡一覺再說吧!

起床後盡然校斷王要賞金曜·到 了城門口、先請守衛(Guard)通程 一聲。守衛投圖王正在等我。

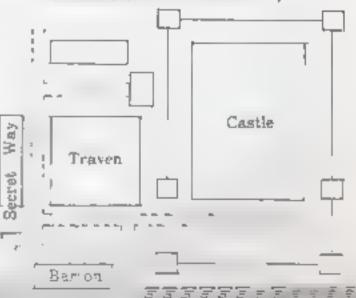
進入城堡提到了國王的傳播,他 為與的說:「我是或為爾(Darie。) ·國王的傳滿,院長都把你的英勇事 致告訴我了(哈·天晓得我有什麼英 勇事禮)。我會給你實象。現在我常

(Tablet

板來消滅我們的·你願意去易州林和 (Ganestor)特石板帶同嗎?。



籍列斯托(GANESTOR)





既然如此,我當然是養不容辭啦 好吧(Reply yes)」然後他叫 我要說對學事



到達易列斯於後先找到旅店体包一晚。此旅店叫車勒斯県(Tro.labane)、店主歷史會是(Smitty)。他 告訴我已報(Barton)曾書題有人 開伏進入城隍。唯一退消包好學了。 上人先明土里果两年中的,不過的 能像電車五點最好不過的了。

事不實羅,在附近打聽打隨吧。 問了一大堆人都不知道,但是,數天 不養苦心人,雖將於腳成針,在級 店所方的農會裡問到了有關秘密通過 (Secret way)的事,遭要表去找 也相。

こが住在南方的機合中・找到こ 板模東扯西紐的問他秘密通道的事・ 他終於設了;了東京長的店裡有條地 道(Tunnel)可通往城堡內。」。

啊,有周目了。再問他地遊在哪 。「對不超,我不知道。」可感竟然 不說,去問大會長好了。

跑到旅店間更要模地道的事情。 「嘛!小聲點,地道就在地下室(Basement),只要拉拉桿(Lever) 就會出現了。」哈哈·怎樣,還是讓 我找到了吧!

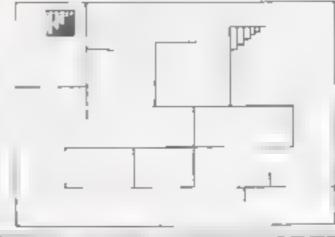
由機台後的樓梯遊到地下室, 觀了一圈,在東北角的房間內景現了拉桿。一拉拉桿果真出現了秘密涵道, 走下去後在另一個房間的西北角出歷 遊·由於是能跑車來的。雖免作販心 虚………,不不不。寫可是客學的。 我不做賊已經很久了。不!這絕對是 第一次的,我發誓。

在通過停走者走著 ······唉! 有 守衛, 超緊發關(不費和守衛行, 使 輕硬一定打不過他, 反而會被他一掌 雙死), 沿著南方走遊到了霍頭再向 北走到底, 可看到一處排練, 往上走 到了一個屋子的東北方, 依然有許多 守衛, 看來只有養展認獨務進了。

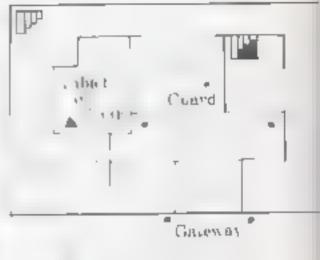
慈列斯托林店地下室 Lawer



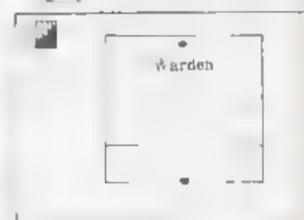
地道



城堡



學滴



の場所「一個大塊頭的守術向我機 来・匆忙中去出れる事件特他幹体。 「阿彌陀佛・晉哉「舊哉」。

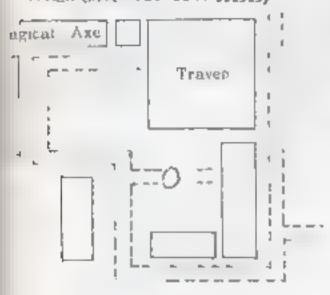
智能超減一番後、着到另一間形 期、過到裡而在地板上看到一塊在板 (Tablet)・特它拾起、起然即地動 山橋、接著跨到一個深水的裝得就 「你想知道什麼事情?」。想想就問 它為她由主(High King)的專,然 後奇妙的事發生了。一陣閃光使得我 昏眩、當我恢復觀覺後、原本平衡的 石板覺出現了文字、於是我肯定選起 頁正的見程有板。

四、黑色毒蛇

既然得到了石板,通是快招為妙 ,指著原先進來的地適回到旅店。先 歌頭大睡一番恢復體力吧,養足了體 力帶著石板在某戶側實在不夠用, 整 然間想起在某戶側實在不夠用,突 然間想起在某戶角旅店中聽到有關在 あ几点看有把皮条,於是念頭一轉, 決定先去看毛点看找皮条。拿出了地 醛看清了方向,加足馬力出發吧!

攻略

南克威尔(LANKWELL)



到達馬克威爾原個例先致旅店睡 他一覺。關天在旅店中認識一個叫車 值(Beabon)的無賴(Thug)。關 談中他提到有關則客(Assassia) 的事。他口沫橫橫的設會有一個像大 的鄉奇人物即以已來地(Biack Asp) ,但是不知道即在在挑欄。

在兩邊發現了一條河,沿青河向 東走到一座橋邊,絕了橋沿菁路一直 走,役到了一棟茅舍,進到房內看到 有個人在臥房裡,走過去向他詢問刺 客的事,他說;「我就是太色專地, 我早就知遊你會來,有事快說,有起 快放。」

□ 樓擦! 此諸萬亮週隔害, 真是未 卜先知。倒真論我嚇了一跳。不過既 、之,則安之。身為偉大的數士是不 會被嚇倒的,於是關他馬納爾王的事

他一直我問他選件事·馬上面色 裝重的說、「對於這件事·我很難過 ·多年前我受歷於建場問題下(Lord Darrel)主教一般他所謂的發愁的結 侯·當我把他發死·裝飾如他是否真 在死亡時·才參與他就是又有其母王 (King Valwyn)·雷达马说了 於是我把他的發手交話了难了於長 算是獨輔我的罪過·另外有體遊進 (Medailtion,對我也沒有什麼用處 ·所以就把它稱手實验了一個牧師 (Cleric)·請你帶雷這份自自書 (Confession)去交給專稅好之。 也許他能抵抗進場與而保護主國。 」然後他交給我一份團軸(The Scroll)。 接過了整軸小心的收舊,此時我才知道此為最是一個完手、陰謀者, 我很變幸自己沒有把其理石氣交給他 吞害了意思事故的請求,即到到尚 是有爾克體力、養殖養數一群後生 發前往馬利斯托。

此時, 指述的數人多了遊珠 Ghost)的他與。應應不容易經決,如 果同時被兩個以上的遊壞攻擊又施不 為他們時, 裡緊逐用紅色專和或其包 專料把他們解決了之後接跑吧!

待職と



精彩的剧情是否也深深的吸引著你…



PROTENIS TOUR





無業組が大賽

利可球 可与算是電腦遊戲中的所有 利力孔、對於運動迷來說、可算是一 大幅音、當我在軟體展示學上 發觉 它的存在時、立刻就質回家了。

我把操作手册看完一遇,帮着想 此的信心,坐在屯腦桌前,準備痛者 屯驅之時,才發骨或腦實在太強了, 相信各位一定也有同感吧,經過了近 一個暗明的努力,好不容易偶有佳作 ,名次也由五十八名升至目前的二十 一名。多次的比赛,使我紧接了不少 择號,在此提供给各位参考。

数珠

超距最落率,也是最重要的一環, 例為好的關係,可以幫助亦先發關人。在初級中,你只要在你粉球樂起之時,就按左上方或左下方的鍵,把 十字標移至對角的發球個內即可。配 住,越假越好。若是在避赔級或職業 級,則不但要移動,字標,更要在球 在下落的時候,適時地擊球。適階級 和職要級的發球不容易,變用了練門 功能,多轉獲欠。

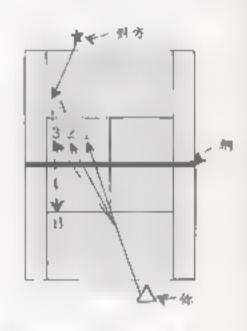
接珠

這不是棒球中的核球,而是要將 對方擊來的球反擊回去。當你準備同 擊時,你這一方地板會出現一般美彩 的方塊,可剛小看它,因為它正顯示 普通一牌落下的附近範圍,可以使你 傳聞的難見

你看完上面兩個某本動作介紹之後,也許會屬,是否有什麼招數,可 供夢考?別念,下面機點,就是我的 一些小心海

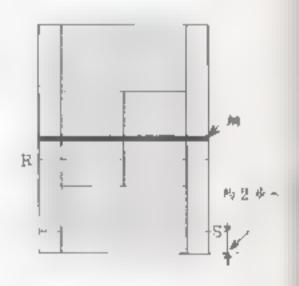
(1 發珠方面: (圖 I)

當你將球發至1、2時,所造成的 殺傷力及攻擊性較弱,但當你發球至 3時,對方一定會性前从跑,並且將 球回擊至B點。此時對方的左方就 是一個報點,你只要發球往此方向擊 即可。



(2,不更乗球區 (間)

在直球之间擊上,R至S的區域,為「不反擊球區」。因為在磁腦 遊數中,教們不能控制力強大小,恢 此,此混問的直球通常會出與。



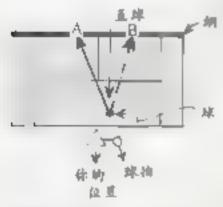
(3)吊建:

相信只要是赖琳述,你一定很熟悉遇個名詞。現在我不是要解釋何謝 吊球,而是介紹如何吊球,以及如何 後吊球。

> (a)回擊貞球時 (圖田 a) 要注意球粒的長度, 不要站太 遠、若是你擊球層早,則會打



出如 A 之球· 及之會擊出 B 之 球,若你時間给好,但是位置 不佳· 則容易打出直球或出界



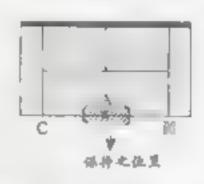
(b)回擊斜球時:(開加~b)

总额球装成车的位置而定 并 是有罪的求报意,那些练只能 或力去绝故。你可以预测球的 路徑 (如应根所示),然後 移至 X。或 X。, 遗程方式,只 能数起對方給你的易球, 干萬 乳想至 X。或,否则此球一定會 失機。



(4)你的位置:(源1))

由個建基位置可以使你被對方吊 球吊得噶嚓轉之機率減至最低。那就 是盡量將自己保持在 A 處。不要在 C、D 兩端停留太久。



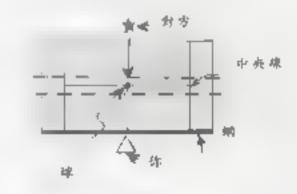
5上網 別入

二、翻球的,重要動作

因為你若是只會存底線檢球, 他許可 以高獎局, 但是絕對不可能獲購, 稅 為, 電腦的抽球比你強多了, 而且不 太會失興。因此, 上網就成了打破領 局的攻擊武器了。

上朝時機、將你蒙出直隸之時。 可以在擊出的瞬間立刻接[8十] 體往 所衡。平萬別對擊。更不要和朝留下 距離。否則以容易造成失謀。

聚球與收藏:在朝邊,不要參考 按擊球鐘,你可以先確定此球之方向,做遺為之降動,然後再按擊球鏈。 接鍵的時機,就是在球大約到邊中央 線之位置(如圖 兩遊線之附近),你 就可以按鍵擊球了,並同時要往 憲球 之方向,才是致勝之道,最後希望各 兌體物贏得條快,





讀者類知

. J阳辨柱 *

- ②目前只受理打翻或统訂半年(六期)·240元。
- ◎方式 使用外收割指。截號 40423740。 戶名 期間奇。

(注意 本帳號只供訂閱雜誌使用!)

- ②請在訓養限上註明 新訂戶。或「報訂戶」,報訂戶 。商物編號附上。
- ②訂戶地址變更時,辦在每月25日(以郵徵為惠)前來 函道知。逾期者請到原地堆取書。

郵購過期雜誌領知 ---

① 牌先來信詢問是否有存書。

6 務必以郵幣代替與金。

方 20 先期 二层有君。

元、磁片磁炸泊知 ---

光元元而的 填支机障主接电换 有线者的者事。 客回權作"(1)必須付權非費 -- 每張磁片10元,及回 郵30元。

(2)費用務必以郵票代替現金。

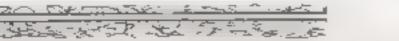
(3)自行包装安徽、郵寄租费概不負責。

四、海礁港後 一

②本公司不安理郵講遊載、欲購遊戲請拾各地經銷商。

五、約四部20

- ③以信件方式寄到 高雄市郵政28之34號信箱。
- **②請在信封上註明 " 詢問問題 J· 总利邀率。**
- 『 有物理な管見読みま 人 ゲール 通道サ





輔助攻擊 魔法(一)

L.M.Y

下方,表近上認情形不太正常。這種 狀況恐怕選擇持續好一陣子。希望大 家能夠原幹, 上一節第一節吧! 喔 那位問舉, 麻道你累我把一下風。要 等便的話。即怕以後亦們可到得島去 上課了。

上回我們把攻擊魔法做了一個密 納、那麼,這次我們裝練談在股門時 重要性僅次於攻擊性魔法的輔助攻擊 魔法吧「喔」你不慎什麼是輔助攻擊 魔法?所謂辅助攻撃魔法,就是孫由 不直接傷害敵人的方式、來加強殺方 呶圾,就是減低我方損失的變法,許 如 使敢人慢慢或變象等。由於透訊 法体並不造成實體上的破壞,所以耗 **財的広力遠→於良繁性魔法・因此ー** 名聪明的炫朗着能善用辅助攻擊魔法 ,配合職士們的刀劍,將可用較小的 法力收到更大的效果。我曾塑設遏。 戦鬥時真正的主力遺歴戦士・因為他 們的攻擊並不像法師的法派發育耗用 法力,而法勋的法力被是有限的、意 隊伍必須闖入一樹像地下迷宮之類的 大型區域時,壓低的存亡,就視法節 們能否在每一場戰鬥中有戰略地運用 他們的法術了。

現在,讓我們先來看看領助攻擊 機法有那些吧!

一、降低敵人能力的魔法

w門能否獲得勝利,和歐人的能力實在有很大的關係,在遇到某些強 做時,如果能先以法兩時低地們的某 些能力,要打敗帕們往往就會變得很 簡單。由於此類法術包含了各系應法 ·所以無從分門物類·只能依效用品 分·不過其中絕大多數都是屬於直接 起轉肉機的幻過類。

①襄霧霧(Weak) 降低收入 的力量(STR)◆而對如意人(Troll)◆食人鬼(Ogro)之類以有較人 力量的較人時,使用這項法也是例整 明的選擇。如果更有新能生效。跨可 大幅降低較人攻擊所造成的傷害。

沒類橫爾(Slow) 使敢人的 反言为(DEX)或應環(Speed)、 敢捷度(Agibty)降低,減慢其移 動和攻擊的速電,進一步降低其出手 攻擊的产數及增加被投方戰土擊中的 機事,進世新的作用可能是精神上或 外界上的。例如影響將物的潛動神學 使它的動作基礎。被是他它或者的空 類型的機器所導致行動情襲。不過應 反前者較為常見。如果數人移動迅速 競法對性其應法的排生者型數人時, 遇到法術若能生效。也是相當著用的

③心雷干擾衛(Confuse)一使 做人心神學法集中 甚至破壞其心智 ,以降低其施祛能力,破施法成功率 相對的等於降低了敵人的智慧(INT)。希常清項法術都用在施法者 身上,尤其是高端的觀法師。如果無 法一次稍減之。先用此類法術使他們 施不出法來亦至個明確。母生千變份 通常對人類型的數人較有效。如果對 方是具有極高智慧的惡境(Demon) 或巫妖《Lach》。動你少試為變。因 **秦能法本来就是他們與牛俱來的本事**

质酸酸術(Acid)一製造出態酸的原稱解離較大的發甲降低較大防體力。以利我方攻擊的法術。這類法術林林總線、並不一定是用檢來腐蝕較大數甲、通稱為東人於集力降依例(Enemy Armor Lowing Spell),在此只列出其中一項,其餘的均同此理。此類法術的作用範圍和求學和一樣小。在使用時雙特別亦變對象,以免自我法力。

语言目循(Bland)一使敝入親 力級弱以至於完全盲目、從而降低其 攻擊命中率、甚至無法戰鬥。自目的 並不一定是內體上的、像是專(Smoke)之類的法術也可以造成同樣的效果 自己每週常對人類型的怪物最為有效 、至於巨人之類的大型怪物。多里是 不吃這一「循」的。

②恐懼獨(Pear) 造成敵人 心理上莫名的恐懼,恐惧者的效用可 分為上大類 一是遊敵人因恐懼而轉



頭就跑、使我方職士可在不會遭到反 擊的懷形下盡情追慢。 是使數人因 恐惧而降低所有能力。三是以上倘若 皆有。無論為很新的效用是那 種。 對隊伍都是非常得用的,適當的使用 此法循。將可造成極大的效果。為很 每亦只對人類型的數人較為有效。

心毒擊術(Poison) 老實設 ,這個法術應談放在攻擊性魔法中來 講才對,但是在某些 RPG 中,它的 做用又似輔助攻擊魔法,所以我考慮 之後,還是把它放在退程來介紹。

李華新就是以遊出海針或直接地 為的方式來使受術者中海。中海進通 席育三種結果。(1)生命力不斷下 降。(Ⅱ)各項或某些關性部份會特 續下降。(Ⅲ)以上兩者皆有。◆華 份可算是一種颇為管用的法衡。不過 不易成功及何效對象少都是其缺點。 並於其何效對象。多半各 RPG 都不 同。程被 RPG 的规定而定了。

具個咒術(Curse)一数用和本 學的差不多,不過與无術大多只會讓 中訓咒者的各項能力下降一定數量而 已。在其些 RPG 中,但无册的效用 並不一定,要看運氣來決定。但是冊 的事要缺點也是不易成功。但是冊 對人類型敵人較為有效。

二、限制 散人行動能力的 廢法

追賴法術包含的廢面更廣,什麼

「地轉」「鱼轉」全出車了·各位在 研讀此節時·得多同些心才行·以免 弄異了法術系列。

①東稗敵人 (Hold Enemy)

東總敵人的魔法, 雖然無法應付大型敵人 但是只要一次成功, 除非解咒術



他用職法的能無將對方翻綁而他其動 彈不得,任人率割。這是個純粹運用 嚴法能量的注稱。因此大多鄉屬於魔 做(Magic)或巫術(Wizardry) 之中,而此去海對於較大學的數八多 申無母奈何。成功率也並不確定。不 過只要成功。除非使用并其母(Dispell)。否則絕對無法脫身。

窓金轉術(Chain)一進出魔法 的賴辣將較人棚住。使其無法動彈。 此項法術的使用範圍較「東轉較人」 來得廣些。不過或功與否全看對方的 反應力高低。而且有被對方淨脫的可 能。適當也是對人類型優物最為有效 。

②冰封衛(Ice Seal)一通常是 冰系魔法中的高段法術。使用魔法造出的低温寒氣在散人身旁造出一道冰 意、释散人困在裡面。使其無法行動 。理論上冰封帶應樣也能對敵人造成 一些傷害。不過在 RPG 中多忽略不 計·本台書的成功率鎮高,不過他對 大型怪物的效力很弱。

養職繼術(Wind Wall)一能 轉數人關關的空氣、使其變得像石頭 一般壓硬而將之樹在其中、卻又不能 轉我方的攻擊 风桶料的成功與否全 觀敵人的反應力是否高到能線關法衛 的作用,否則一旦「中標」、也是非 再工術無法脫身的。

⑤大地之粹(Band of Earth)一 複級能人腳下的大地、使泥土或岩石 活性化、排住敗人的雙腿使其無法移動、甚至將之全身繼起、使它完全無 法動彈。此類法術對會項的敵人無效 ,而在地前行動的敵人只要中些法術 也永難脫身。

②循眼術(Sleep) 作果何可能是所有束縛性去術中唯一能一次同時對多名數人能生作用的,但是它的效力也是所有束縛性法術中最弱的。智慧稍高或是需志力稍強的對手可能



就會抗拒他戰爭的作用。而中海流発 的條物也可能會隨時醒來。但是如果 能普加運用。他戰爭會是輸出面隊係 的條命反方。

在使用在风雨的,會往遊衝者指定的方向或溫域模田強烈的麻醉性氣機,使置身其中的較人昏倒而沉睡,完全不能行動或做出攻擊、防禦等動作,在甦醒之前只能任人率割。智慧越低和體型越小的生物與易受到性可動的作用,而大部分 RPG-中的雙導、份也都有時效上的限制。

(①麻痺術(Paralyza)斗意植 菜些生物網常被出的攻擊也可以藉著 魔法的作用來進成。麻痺的作用方 或有關大類:藉由獨横來遊成中撒者 。 碰上的障礙而無法動彈(近程) 一 或是將一個確報(毒針)吹重指定的 地點便吸入的數人廠鄉。但是上不無 作由那種方式,無母粉的效果都是 个身確軟,轉在地上,無法行動或做 仍任何動作。但是遊戲清酬。

東非術的成功與否和中族的生物 情質、申加(於一首開係 早期以 也估了非許成份。非非兩大多只能對 付一名數人,但是關係過見一個無法 直接消滅的強敵時,建議你不妨無式 と。

三、加強隊員各項能力的 法術

助調 數角投長 ,光星 保险 低敞人的能力並不能保證總套的聯門 ,相對的,自然也有加強發力除餘能 力的法術。這些法術大多雙度不高, 效果也並不一定令人凝重,但在確何。 必要時(如敵人行動速度是聯伍的兩 係以上,并會需要借助已經收過整 腳的。此類法術歸屬亦雜,但一個熟 熟的法師可以毫無困難的別以分類。

①強力術(Strength) 加強受 術隊員的力量,使他能在一擊之中造 成更大的傷害,或持取質重型的裝備 ,不過大多以前者為主。受術者使用 起重型的近職武器(如二手重創Twohand Sword)·维力有的效果就是 顯言·但是是力而也可能自能審測或 環員在揮動武器等的命中準確(由於 一時不太適應的課故·可能會較不易 樂中)。

は方者在作用到象上沒有什麼限 制 イ東曼南等原先的力量追進・在 / 実術後提昇的力量號就越少・以此類 惟。。。

2.选择病、Quekness / 即快 名球員的「動速度 都他在時動。 「子政學生數点與遊離力,打有別報 」或是所作用人或具有關係 选 多數。或者的反應神經 使他的時代 等限。也 動作主然也就學的 歷 解數與來籍數 或者 复名之應性的 风行實Wind Walk)使其行動連切加 快。這被有在職士門擁有雙方政際的 展了工 在這時戰場的也所為作了 限制和原本有大數相同。

多應刃類(Knhance Bude) 內面的武器城市政策有限的。第二年 對 時人做了條條與可急的進力任约 、截是和 人群每億率規的與人提吸 時 年 其實本學等的武器能學的 個今的有數 、前年更得更了是作 所重點的性權

所謂及另句、發記以名体寫社經 的方數、如火總、亦是以、亦是以上場 附在打工人。當一、因於在職工身上時 更造成類似的傷實力。或是神學項目 月月的條利度、不同於及力等各有式 獨特成力。在對付養體上對了提尋當 類例的怪物時、要可以發揮上的功用

使用皮切断時唯一必須注意的就 是對數、遏和前面提過的攻擊與法作 用法則摂同。所以不再特達。此外, 巴附上龐刃的武器可能會不能再上其 他種類的力場。 觀該 RPG 本身的法 術設定而定。而使用時效符時也不可 整要。

⑥勇振術(Courage)一場加受 術者的勇氣・其效用可能為、瑜加受 術者的某獎項能力·增加戰士們做出 致命的一擊(Critical Hit)的機率 ·增加問股能力等·大多是由制數來 決定的。這項法術的功效並不很確定 ·如果要長期抗戰的話,倒是可以 試。

四、特殊的輔助攻擊魔法

《 ② 停時車 (Time Stop) 一趣用 複雜的應法作用去干涉時間的遊行法 則・進而短暫地停止時間流遊・1, 型 而知的件件可是極端函類的為被職 去 · 以有壓師 (Wutard) 才能使用品 種法板,而且件件份的時效也類為有 限。

金件中の開始作用時,所有的數 予想創立制停止活動,但陳貴們則完 至イ与犯罪,仍能行動,抱法及攻擊

(中研解於原體、惡魔之類的致命 性數人而言:大概是最保險的腦戰法 了,不過在時效上要特別注意,以免 功也。答。

· 召喚辦(Summon)· 召出並 · 被制超自然生物的母素為是只有惡師 才能使用的高級魔法·在使用上· 召 · 為是極其危險性的·因為在召喚過 程中只染出了一點差錯· 以致於無法 控制所召出的生物· 那後果就不堪致 包了。

8等時的作用是極為複雜的,在 此先不談它的作用法制,談談它的用 處吧! 通常特定的各类有可以召出同一系的生物(如能接、恶魔族等)。 但是其種類和威力可能不盡相同 第 原指者的殷數和運以來決定。被召喚 的生物會立刻主現並加入施來者的即 營為導面而數 但是其一數不受施而 者的指揮。



被召喚出的生物通常能力會比喻 來時要於。不過當你學儒「左右護法」 時,可別忘了這個技術。「以其人之 通理指其人之身」是個瞭明的數備, 當你看得高閱時,子萬別忘了拍手啊,

●幻像海(Illusion)一選個法 術和音樂的功用有點類似,不同的 是法術所進出的是據幻的幻像。這是 幻法師(Sorcerer)專權的廣法。各 確如像每可造出不同的幻像。

粉糕越低的數人越容易被均果的 新聯驅。如果們有兩種目的:消壓的 目的是讓數人集中火力去對付幻像而 忘了際最們,減少隊對們受傷的機率 ;積極的目的則差使敵人在心理上受 到幻像的傷害而威力大減甚至督廠而 失去戰鬥力。如果一名敵人相信他剛 才吃了一刀,那麼即使選是國幻的一 刀,他也會自以為受了類傷而失去戰 門的意志,以致各項能力大減。

和水析對於甲酰人之類的要求係 物最為有效,碰到巫師被被時就多半 「沒法唆」了。因為他們通常能輕易 的看穿幻像。此外,如果用的時限也 沒注意,以免不小心「穿梆」了。

意複製術 (Clone)一使用高級 的幻法作用特受術的隊員加以推盟。 等於是多了一名相同的隊員來加入報 局。這是假設服實的結構。但是在你 的隊員擁有是領維力時。你會發現這 倒法确比有事何更可靠。「到底是自 己人」順「

被推製出來的軟錢價有和原體元 全相同的能力,而且能完全接受你的 指揮,不必原體或很體任何一方受傷 ,另一方也會跟否受一樣的傷。此外 ,被製體通常只能出現到戰鬥結束, 不能像數個出的生物報留在聯蛋之中 或為特別聯閱。

董機數術(Reveal Enemy)一 有些對手權於陸級自己取運用隱形的 法術。伺機鎮獲接近的數人。與除政 伍多對此節數人深感如大。如果你發 現有數人接近卻找不到中個數手。不 妨試試過獨法病。

當故軟有機緩時。所有職員的努 競性會大幅提祥並拥有後視能力, 法 內本身亦會消除戰場上所有應單面的 作用,使得職員們能輕易找出離人所 在並消滅之。

被執行大多有使用時報,所以你 與趁者深景門的眼構通很亮時趋快收 拾那些見不得人的依仗,否則只好再 施一次注了。

①裝備傳送術(Battle Field Transfer)一當數方法師正在辦命 往你身上仍火球,你的手中只有近身 博門武器,而你偏偏又難對方一大段 距離時,你一定會希望能馬上「飛」 到敵人的身邊,然後狠狠的給他一刀 ,看他忽能不能再拖出法來。此時, 這種傳送法族的敵腦級 具件件具身 絕對可以滿足條的無要。



具用体选择 可以瞬間將施在 者傳送到他所指定的地點去 对於此 佛施展迅速,傳送的過程又是那麽的 短,所以行動速度快的施法者大多還 有足夠的餘裕進行一次攻擊。本法術 在你面對一些只異刀劍攻擊的施法者 型樣物時最有效,不過只能施在施法 者自己身上整遇積法衛唯一的缺點。

意法力移轉術 (Power Transfer)一當你而對性師之類的較人時,是 否實學也對方的法力「偷」過來 用呢?的確,如果能將敵力的法力移 到己方法師身上,不但可以「免費 施展一些很輕性力的大型法術,相對 的運可以減少敵方法師施展強力是的 的機會,怎麼會不好? 法力事等所 使以應此而生了。

本力學與新 大概是所有法術 中唯一不能任何法力的了。施法者只 將指定目標(當然是要有法力的數人 ,你不可能從單數人身上除出事點水 力的,成功與否,得看施法者的數 數和敵人的程度而定了,對於一些不 將進法就能遣出法衛效果的敵人,你 也別指掌能從他們身上榨出多少法力

呼, 好長的一門課啊, 你看我 「虎力士」都喝掉了好幾種。希望大 家都能從這次的課程中吸收到需要的 知識, 那我樂費也收得安心。下次我 們談談輔助攻擊法獨的運用,大家還 母準對就停吸 我」

天啊 工程业中层 3亿



法師可召喚其他空間的生物加入隊伍 而元素生物就是最常被召喚的好對象

下角色粉读遊散中, 法師往往可以 下确立在學士他生明作生物加入除 仍即作戰鬥, 而え余生物就是极常被 召喚的對象。本期怪物寶與將說明之 余生物的一切, 包括召喚、達同、控 制與對付方法。

四種不同的元素都有各自不同的 力量與弱點,就建攻擊模式,行動方 法也不盡相同,在後面會詳細敍述。

有二種基本方法可以召喚无念生 物。第一種是法術·召喚者使用自己 的法力·強制將之余子和的生物「抓」 來與實世界。因此,施法者本身的等 級會影響召喚來的元章生物能力。第 二種是提去物品,如顧杖、魔戒之類 透明品並不會消耗使用者的能量。因為在製造之時。使量已經歷生任內了。但使用有次數限制。當時量比較之後。這些應法物品就和一般物品無限了。

沢為えまま物族召締(事實上是 補促) 到现實世界時, 會非常不爽。 着不集中要志力去控制它,被召领而 杂的光金生物會殺死召喚者與附近的 任何生物,再问到原来的无术于奇。 任何精神或肉瘤上的手操都會使無法 者失去對元者生物的控制。失去控制 的元素會依它本身的意志行動,假如 滕伍運鉱物好。它會直接回到えまき も、但多学的元素生物會立刻開始及 聚召唤者。恢復想志的无余生妆就無 法再度控制了,召唤者只有兩條路。 选定或是以此运命(Dismiss Spell) 立刺称它选同原來平面。假如能法者 等級不夠。召喚出來的元余生物可能 會立劉恢復豐志,開始攻擊。

總之。繼法書若失神、受傷、香 选不罷或死亡。召喚而來的之余生和 會立即恢復本性。關始攻擊任何接近 它的任何生物。再回到它原來的平面 。元章生物若接受預好的控制。會乘 乘的聽命行事。直到法術力量消失或 是施法者認為它已完成任務而獲之及 你將其該國原平面。

有助着等级资高的话。温可以将

別人召喚的元章生物的控制權適過來 · 通常必須施展先者(Dispol Magac) · 但這也是相當位職的 · 如果恐惧 失敗 · 元章生物會去控制 · 遊而攻擊 施爾基本的人(它會睹遊原先召喚它 來的施法者 · 先攻擊想奪走控制權的 人) 。

接下來開始介的報報之余生物的 特性:

1 展元素 (Air Eiementa,)



具无表可在任何可產生無歲的空 間內召喚。一般具元素的外形像是沒 有形狀、隨時在流動的質氣。它們也 會交接,但現實平面的人聽起來像是 隨種風尖嘈聲或是午夜風暴的低吟。 具无意的攻擊方式是集中高壓氣流冲 向目標。就好像隱形的巨鄰、般,造 成後擊傷害、因為萬荒素可以快速地 在空氣中自由移動。在廣大戰場或是



空中非常有利,可以很快地攻擊 透虑 或是空中的敌人。

風元素運有另一種可怕的能力, 它可以將本身變成頂端直密約30步, 底端直徑約10步的龍機風,將暴風半 僅內的任何生物殺死,但這要消耗不 少能量,只能持續數回合。

2 地元素 (Earth Elementel)



此无未可以在任何育士地或岩石 的地點召喚。避常外形像是由岩石。 灰沙、金屬或實石所混合而成的巨大 人形。有著冷酷、無表情的臉孔和像 閃亮實石一般的雙膜。此无余也能互 相交談,糊起來像是地震時的地鳴。 或是石斑磨機的聲音。

此无术的移動非常暖慢,但它們 可以穿過任何堅健的地表或是毛塊, 也可以在地下行進。但此是未不能穿 越水,因為那會使它們分解,它們遇 常會觀遊或是從水下的地底體過去。

此元本通常只在地面上較同。它 使用石做的巨攀或是射出石塊攻擊敢 人。此外,此元素對何以石塊做成的 如築物特別有用。它們可以很快的粉 碎石牆。石柱並吸收碎石,使自己的 外般更壓硬。此元素的怪力也是相當 可怕,它們可以候易非起一揀小屋。 或差隨手折斷大機。

3 火元素 (Fre Elemental)

大元素可以在任何有害火焰的場合召喚。為了要提供大元素是物的能量,火場的直徑必須超過 5 呎、火焰 高度至少要 4 呎、才能使大元素出現



大元章的外戰就是一辆高縣的火 始長出一對像是手臂的火柱, 這些火 柱可以縮回火焰本體, 再由任一方向 伸出來。惟一可以構想它目前正面的 特徵是一對學藍色像是眼睛的火焰區

大元章的攻擊方式就是伸出不時 變動的火焰之智燒的敵人,或是吐出 高熱火焰。但太元章也有留點。它們 非常怕水,因為火焰碰到水會產生蒸 汽帶走無量,所以適受大元章攻擊的 冒險者除伍立即跳入附近的水中會係 免於難。

4 水元素(Water Elemental)



水元也可以在任何有大量水聚集的場合召喚,如樹或湖等;此外,大酒桶或是採井也可以。水元本的外形像是高高地起的巨腰,而南遊较小的浪由本體伸出來就像是手臂一樣,當本體移動時,水管也會隨之伸長補短。設強正面的兩個漆綠色就是它的眼

勝。

報門時・永元★是可怕的數人。 如果在水裡・水元★可以聯沒護花之 中・然後在數人的背後湧出。水元素 利用高壓的水往來攻擊數人、造成重 雙傷害。

本元章對付水上的船隻更是得心 應手,它們可以随意的弄沉小船,使 大船行道速度雙慢或是停止。水元章 也可以命令它走到陸地上來,但它在 陸地上的行動會受到限制,水元章不 能離開水源太遠,而且會因蒸發而還 漸損失能量,使得攻擊力大減。

召喚來元未生物會使隊伍的實力 大增,如果能因繼目前狀況,可遊成 很好的效果。例如在海上航行時,可 召喚水元余助陣;若敢人來自空中, 可叫其元本去解決。但若使用不當, 使元余生和失去控制的話,不但施法 者本身,整關隊伍都會連發。

如果對手是元素食物的話,只有 應法武器可以傷得了它,尋常武器可 就沒用了。法師可以施及飲何(Diamtas) 於即途它回原來平面,高 設一點的可以反過來控制它。此外, 利用地形地物也是很好的方法。總之 ,若擅於使用元素生物,會是很好的 幫手; 反之,若失去控制,那就是可 怕的數事!





/Trillion

(長分人不審數看小說、但是有董小 長級股利情的角色扮演遊戲(RPG 中Role-Playing Game)即提不動 大多數台灣玩家的毒蜂。

推究其中原因並非玩家沒有股光 ,而是 RPG是一類很特別。與表不 同的遊戲 就译作英文程度亦好 甚 至手珊倒背如疏。如果沒有高人指點 ,又不願效法愛迪生研究戰鬥致勝之 道,空行完全攻略在手,你那是也去 不了。

本庸不容談理論,特以克莱恩英 本庸不容談理論,特以克莱恩英 泰(Champions of Krynn)追供遊 數為教材,助生手們一臂之力,從此 本本本本本本本本本本本本本本本本本本本本本本 本為是寫給生手們看的,所以有些地方 本見說您學做而不認原因。以免消化不 本更。

假設你能靠在字典(或問人)大致 看值發幕。約英文訓息·也能與舊樂 The state of the s

藉克萊恩英豪跨進 角色扮演遊戲的殿堂

作王弟 上母主收其本 夜景 民機

一、創造人物

第一组的白曜法師可設定為女性 其餘則設定成为性、特別以集醫力 確(STR)的最大值、而與驗曜法師 一來只能專布收(clothes)。二來 不能拿用數曆、所以力量低點無妨。 沒有人規定其要有女件等員不可。但 萬一遇到男質上步的場所就

如何都进出自党去师? 耐物看手 學第.6度下該主魔法師的神術。而人 物的神術朋在第10頁。中你該會選了 吧?讓、玩 RPG, 臨前也放棄者點。

其他微質要應那似陣貨(align ment)呢?隨便收

要然属性設立使可以再點整(見 操作手用第10頁"人物管理選擇」) ·但原始值太低就沒舉法調到最大值 (18) · 所以此盡要 再數電臺重斯 設定 直到每 功表不寸於15 但是 丘陸矮人的 CHA 固定為12) 。

建强生手以跟录為除資命名。尤 其是兼職隊員。例如身兼牧師和版兩 種職業,就叫作C/T(C或Cleme ,了表Thiel)。如此一來,戰鬥時 一省名字就能立到決定用創欲選是整 來,對鋒陷降還是尋求港議。

二、組成冒險隊

你可以创造一大堆人物,卻只能用 add character to party (見操作手册第9項) 超速項技速 6 個歌首。 三、調整人物屬性

用 🐧 🗍 選擇要調路的展性或

HP、按 A 直到數值不再增加。(存 以操作手册第10頁)

四、備存遊戲進度

整蛛遊戲提供 A~J10個儲存代 使(見極作手册第11頁),但未必夠 用。建維你用 DOS 的 copy 指令連 可成別的名稱(如5 DAT),並在 章記本上註明,要重新走時再 copy 均避數承認的儲存檔名 SAVGAM? DAT〈關號電是你所指定的代號, 創存路得見操作手册第 8 頁〉上。

五、購買武器裝備

例始智險版程並聽充卡爾爵士的 一番結後、就提前往裝備店(賽見排 作手掛第21頁)。

先用 1、 通一名學員·再通 B L Y。接實什麼呢? 時看智險者 手册第12度。

看了操作平衡第51頁的武器沒, 您必你會有這樣的疑問:雙手意制 (two-handed sword)的教傷力比 最關(long sword)大,為什麼不 實?

要知道"即使等級稱高、或器稅 ¹ 傷力其大,也不見得每飲必中 此外, ¹ 身上的歲甲再厚也比不經看的保護力 ¹

只要! 不被砍破的話 · 因為 · 本 被砍到身上 · 沒有外傷也有內傷 · 而 本 雙手重新要兩手章 · 使用提到則有另 本 一隻手可以拿盾牌 · 所以雙手重倒不 本 要買 •



不定。

参如果你對鎖子單避是沒有概念 , 請翻開軟體世界雜誌第十四期第10 頁, 那位戰主身上穿的便是。

你或許也要問,六個單員至少有一個可使創,三個能施法,幹麼還質 马箭、投石器造些殺傷力較弱的武器。 為施法者可用法領用盡或不想耗用法 術時,這些連程武器就派得上用場。

别以為用 VIEW 功能看到人物 身上帶有那些武器裝備(週 VIEW。 再週 ITEM。見機作手飛帶13、15頁) ,就沒亦巴穿在身、拿在手。那週母 在鐵項物品之前出現「YES」才成 「NO」乃沒示放在行蓋裡、掛在幾 上等等也。

快快用「」、移動游標到要選的物品上、被ENTER可切換「YES」、「NO」兩種狀態。不過也有辦不動的時候。例如已經一手持續、選史使用短弓(需要兩手、見操作手册武器表)。假如行例通、真教人的問那來的第一隻了。在心域所下下一定地先放下盾,對拿起短弓。

六、 記法術

法确必现在数据(inn)投资或 软體(encamp)時記憶之(見操作 手供第13、17頁)。

与降员目前的等级 可能变形 法 城中,最好用的是魔法弹(magic missile)、能眼族(sleep)、炎海敢 人(hold person)和北静病(silence 15' radius),其次是認端 術(bless)、治療糧傷(cure light wounds)和免於受邪害(protection from evil)。

七、練功

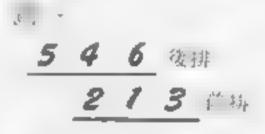
剛制造出的隊員通常等級都很低 ,等級低的缺點是 HP 值低(挨不了 嫌刀)、法師沒有異具成力的法術可 施(參見操作手術第49頁),也就打 不倒強敵。

升級的條件是要有足夠的塑驗點 數(EXP值),而只要打贏一場仗 ,每個隊員就能增加若干鏈驗值,因 此,為了快點升到較高等級,只好暫 時把任務、發掘劇情調一遭,一味在 野外等處避進,專家隨賴出現的數人 以職取經驗值。這種發生便稱之為 「練功!。

八、調整戰鬥隊伍

現在要出电望鑑了。不過在此之 前、請先接套一下人物欄(關見操作 手術等24頁)中障員的排列次序。看 看是不是騎士、流浪美如戰士排削。 名、體法師、牧師和賦排後 名(黎 見機作手術第19頁、關險者手術第15 頁)。

一定有人會說早知過了·但是可 曾主意到排行和數門就用尚有這樣的 關係?(見獨一、應同,六名隊員時)





在狭窄的巷道中作最自然微霜考慮隊員在排中的位置。因為敵人無法 确追攻擊,可是到了野外這種空暖的 地方就不同了。所以奉動各位絕為提 力量差(即 AC 值量火)的隊員擇在 第四位吧。

九、打第一仗,建第一功

一離開电壁區,稍為等一下,就 會碰上本遊戲的第一場歌門。

別急著用 M OVE 而出去殺敵人、不論是由那個隊员先出手、先用 1M 找找數人在那裡 看看人馬有多少・HP、AC 各幾何(見操作手册第26頁)。

一者的結果,只有四個貝茲能人 由於兩單相即尚違,不如嚴健以待, 騎士、流浪漢和戰士者[G] UARD, 牧師則範囲稅編集。

數人很快就斷上來。提對兒穌殺? 不好,較人只要能動,較使生命點數 只剩下一點,還是能砍你一刀,所以 模樣取「儘爾先聯手攻擊一名較人, 發了檢,再聯手攻擊下一個了」。

使用[M]OVE 攻擊之前,記得 滑着手中有沒有拿武器(圓見操作手 明第27頁)。空手是傷不了對方學檢 汗毛的。

不要排不得用法術、施法一旦成功、效果住住辦過用刀部款。例如東 網衛至多可使 名數人稱入 helpleas 軟態、與經經一擊立刻就死!絕不 會有建款好機次,卻一次也沒款中 (參見智障者手術第14頁)的氣情。

使用法術一定要注意設取法術的 area 值《見操作手册第43頁》。例 如 打算施以確眠術的敵人。身旁不 宜有我方像員。否則可能連帶把他協 報(變成 helpess 狀態)。 德他被敵 人政成 dying 狀態。





野外的數人只有卡帕酸人、員茲 能人、出丘巴人和智鬼四種 都不健 法勒、赚得的智驗领义多、在時可達 一千多點 使了在此好好赚功。

A.1 A.和 An M. 通不到用的時候,因為隊員等級太低,加上 在職智慧不拘,明明只會受點小傷, 卻可能落到傷頭不治的下場

将来碰到會法術的數人(參見表一)智壓辦?先下手為強:儘快施展 他眼術、取締備和沈靜術等制住他們 。能施展冰葉風景(see atorm)之 類高穀傷力法術更好。



由於法報通常具有時效性(參見 操作手序第43頁 · 也可以用 解除 法術 (d.spel magac)解除 所以 要趁早教禅中了法術的數人,以免夜 長夢多。

表一、一些福用法由的能力

名解	HP	AC
Cleric	ŧ.	3
Black robe mage	9	10
Evil curate	20	3
Elvish curate	10	4
Thaumaturgist	13	.0
Elviah rogue	22	4

十、遊走 3-D 迷宮

服務本遊數大多數地方都提供平 面地建模式器包空間觀念不好的玩家 可是到了像斯拉托草穴道體地方。 既沒有中面地圖、又不提供申標 當 然阴佳不少英雄好凑。

惟 的解决方法就是練習以 3 D 前規關走逃宫

1章出城線的华面地關、自然是 別人群的,,東方在右,西方在左地 機好。不資格來隊任朝司朔朝方位, 都不要簽轉上。

・ 字解習原地向左、向右及回後輔・ 字解 3-D 前限圖的機 換 情 形・ (操作手册第24页附圖中有這樣一排 字 4 6 S 18 12 SEARCH 」 其中 4 是模座標・6 是軟座標・S 表面向南方・就靠這裡的字母來制定是 香轉對子方位・)

(3 選一條兩北向或集而向的整道 來回走,往意樂機的變化,比較 2-D 地圖和 3-D 前親圖所見的差異。

。4.找一段1.型的老闆來回走, 熟悉轉聲時前與圖的變化。

假以時日次就能在地下速驾驶去 目如。

以上所書加果有疏稱模理之處, 選舉四方高手提筆相正,解救諸多限 於 RPC,門外的玩家。

千里玩家--線牽, 咫尺魔電兩地燒

軟體 BBS站開始被送 世界





◎軟體世界特區:近期活動、遊戲目錄、最新遊戲介紹。

◎檔案區:雜誌、休閒軟體、雜誌投稿、解毒程式。

◎信件區:遊戲提示、技巧討論、疑難解答、玩家交流。

◎雜誌區: BBS投稿須知、本期要目、下期預告、徽稿公告。

◎開放時間:24HR(下午3點~5點整理信件,請勿撥入)

◎BBS號碼:(07)384-8901

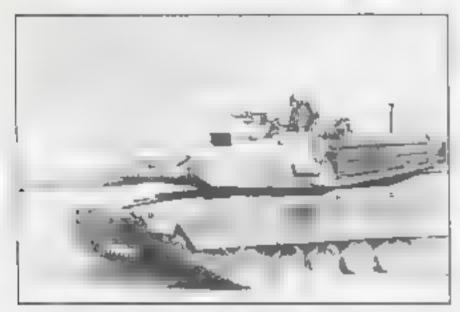
⊚SYSOP: Lord Jean

GAME



港門 雄獅 譚

RED-2 攻防戰





在一個月潔風高的依赖。一個由來 在每本上對所率制的 MIA1 坦克 非,正準備出去作例行的巡邏任務。 您然接触或的指示。「参母本。任 務取消了,快到數值中心去。有任務 提示。準備1.另一個任務。那種,應 任任務取消,受出軍單位執行。」是 母本施名其妙地雙下吸収。信步行數 情中心走去。

一拉開門,看見新展也在禪面, 表情嚴厲的望着自己。身体在已猜到 這回的任務一定不經歷。果然不錯, 緊張關門見口的說,「上尉、這是個 非常重要的任務。由於自你上任以來 ,我與傑也,歷經大小戰役十餘場, 挑戰皆捷,且未曾折損任何一蘇坦克 所以旅河特別被選「你」成為今夜 的主角」。

然長如了一下、積進;「根據能 計傳來的情報·數形最近有向 Red-2 集結之勢,一旦集結完成,必將對 我承能後十分不利。因此你今夜的任 等即是整夜色的掩護。不計任何代價 攻下Red-2 現在立刻起程前往 Blue-1 · 有兩輛 M2 步兵戰鬥車與兩種 M3 騎兵戰鬥車在那兒與你會合,供 才指揮。不過情報顯示。Red 2 是由 職大的職人 Guards 鞋子·部小心 而配性跑過上将有一架 A-10A 隨時 準備升空支援。」對長山輔充一句

紀住! 旅那對你期望很高!

本母本館了這一連串的話, 應有 點標性, 但耳畫又審起了景長的話 "好了! 爭取時間, 快去吧! 」 東母 本具得無要凍的向景長敬興體, 權明 時出去了, 而服前序現的, 都是發長 客以厚望的壓神。

回到坦克斯·向侧拖雪道:「第 元門」, 夜可林愿了, 帕伊安徽斯人 火拂去了!」而士兵們似乎運聽不懂 似的·竟敢呼起来! 這一面與高粱州 的「聽車」, 一面高唱事構張 × 生的 「充滿自信, 發動引擎, 向夢想喜辞 前進 · · · · 」。

跳夜裡·四刺魔大而斑驳的條件

MIAI 安耶而疾速的直被過去,不一會只功夫,即來到了 Blue-1、會合了其他畢輔(體一),是與各立即下令都深前進,右翼綱輔 Mi2、在達爾輔 Mi3、中期則是 4 輛 MIAI,八輛埋充分之路削進。各路特以一字瑜聯排開,被被前進,並都打開了最氣開期,以後是後面的車子。幾分健後,八輛深夜的訪客來到了穩定點,Mi2

開上右方山頭·M3 亦此射去處的山丘·中央山谷則有 M1A1 以 節形即 形據開(獨工)。各項引擎進2 · 關 即廢氣開闢,以免襲動了敵人。

夜色中·四處一片死寂 - 郁母 有點可怕,此時,上兵們上無心門笑 開了,各個表情凝重,直聽者應方看

- 帕 M1A1 的 甲 及盖礼 用了 · 2 數單的 取及 中 4 探 出了 頭 · 和 此 製 也 類 向 透 密 · 特 引 · 位 河 都 正 確 順 改 一 平 號 · 嗯 · 時 副 · 位 河 都 正 確 順 改 Red 2 就在 前 方 一 學 減 方 向 。 好 , 都 新 好 了 · 维 确 要 大 幹 一 場 了 !

忽然前十一點稱方向胃田子五輪 坦克·亚马世緊躁了進去,機快强後 , 二點維方向也出現了兩輛,程來, 在躍已經被發現了!

考如本常機立師,決定來編先發 制人,馬上要 M2 控轉車項去應付票 兩輛敵車,又對 M8 下台:「去幹停 那五輛坦克,我會叫在稅給你們支援

(註,此財即A 10A)言單,立即又向基地回覆,請求A 10A立即 升空為之機進。

四輛受命的 M2、M3 分別 發動 引擎、向因標金速能進而。 **



輔 MIA 即因鄉心會有意外變化而 按兵不動。但裝填了已裝腳是單。飽 略各自聯集 - 健目標隨時預備支援。

品時, 收今的處方傳來陣陣的路 學學人工, 在 A - 10 A 及學人到達了(關一), 與見它即足 了馬力, 向那五輔與克衛士, 先將環 對一個, 幹與了一枚模學, 然後觀聽 以為馬斯慢慢把由門推到最大, 等 發出一聲緊吼、飛機關始勞衝, 實 其他的一輛工行2 閃驟不及, 被一枚 在OC 彈炸成一團磨體, 為馬爾輕整 地把機強拉起, 優雅的一個起瘾之後 ,另一枚 上半歲學 又較住了一輛 工 618, 實時間整炸得支養被碎

超時,M3也不甘示弱,與輔分 即射出一枚化式量準,數秒轉度一輔 P 62M 被推致 而另一數則確定了 一輔 T- 648。剩下的一輔 T-55A 正 企廠條失 措,準備接聽就跑之票。 M1A1的 8 號車購欠了!一枚專用準 在它身上開了個大洞,五輔用資全部 被毀

為乌斯把機頭轉過來,準備給予 M2支機,卻購閱它們已把那兩輛 BMP-1 給幹掉了,現在正規都被轉來 的姿態與其他取輸會合

聚官兵情斯聲軟等起來,只有多 44条一人自言自語道:「衛優,明明 受了警告、說對方是 Guarda、怎麼 台鄉樂「聽」,三兩下就「清潔個僧」

况且數量又少,又沒看見對方的王 牌一~T-80,搞不好這些像伙是被最 來充炮灰的,那才不好玩懂! ······ 」

語来事,一枚飛彈擦身而過。不 禁被聯出一身冷汗 仔織一看。季季, 正前方十 點繼方向總經至一點雖方 向,又出現了一大批坦克(關四)。 其中還有了-80,且數量還在增加中。

是無森心想:「事到如今,只有八辆申录挺上前,而吧!反正常長款 不計任何代價的 希望诗与当少尉能 格予最大的火力支援!」於是立刻揮 軍庫前 全趣前進!

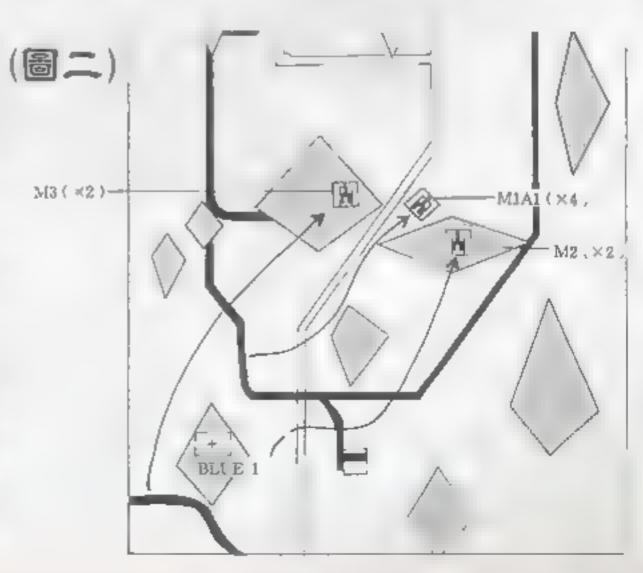
湯馬 X 把速度推到極限,又展開 俯衝了,一陣機炮的稱射,毀了一輛 BTR 80、另附辖的一枚 MAV、解 使了一幅 T-80、海岛斯又做了一次 超驗、準備下一般的攻擊、突然有關 單形從其稱坦克上數則而出。海岛斯 似乎沒注壓到。不過差性所卻看得為 局差距,不無整理 「糟糕」A-10A 完了! 話才確說完,那個軍形已計

禁實實的「刺」進了改新 頓時爆炸 起火、一頭載了下去、化為一關烏有

春爾森心中階階與苦、「唉、遙 下子、打起來就更解手了。」而才剛 僅僅既承述出的者少尉、也被欺軍之 她面步長單位的機場打成了蜂窩

不料那哥叫與油菜是多年老友。





U 友人被殺·一時衝動·打開地長蓋 ,抱起機枪就葉標射 也許是巧合吧? 一個方從運兵車上下來的敵車步兵單 位,就這機子糊里糊磨的被消滅了!

可惜好量不常、忽然一枚 HEAT 在車势一公尺處爆炸,只聽到 非平 惶叫一榜, 陟然最相而亡。而 2 號車 也因而阿帶被毀,失去了動力!幸其 於 人尚在,故坦克變成了固定式的 大炮,仍然可以殺敵、只是戰動力減 為容服了。



來了低沈的陸隆聲,當然,這次不會 **再歴者まニ炎水争模了・取而代之的** · 甄是一架敞車的Su-25丝及水學典。

一枚 AS-14飛彈向 M1A14號車 直取而來 4 號車一個猛轉彎・急加 連,飛彈在車子右後落地,轟然一響 而坦克則安然無恙!

一旁的 M2 見狀,便立即派一辆 前來支援·數十發的 M242 25 = 健 炮以1100 M/S的速度、從發射口 中財出,並快速地逼進散機,而並足 把機翼 -傷・企劃閃過這些鏈炮,但 卻把機閱露了出來,於是鏈炮便從機 腹穿了進去,硬生生的把軟機給截成 了兩半

羅幹掉了歐機,但這輛 M2 都在 專心對付空中的紡客時,忽略了一枚 肯遇而来的 HVAPFSDS,而被賈雍 而切炸!車上所有人員告死於非命! 布戰爭仍然持續著

(圖三)

410A

身份在更為事態變重了 決定放 爰 2 號車,不再給予保護,而令其餘 六車重新集結編隊,再次向戴障遇進

突然有兩輛 T-80A 歌效法日單 **サメサス外之時略・高速迎面而来。 非标系能来遇到通如此「糖」車的、** 先是愣了一下,然後下令開火 "先是 機續揚射一陣,然後是一枚後式飛彈 · 爾孜 HEAT 及一枚 APFSDS · 婀 輔 T-80A 雷然受不了。當場成了與 應火球

E, 47

MIA

MZ

解決了退吶輛之後, 身相 非的 1 強車即加足馬力・身先士卒・向削虫 街面去,而其他車輛見指揮官如此叫 真。楊楊亦爭先恐遭,實勇向前!― 陣徹戰下來 - 又成功的推設了兩輛 BMP-2 及其上的步兵單位

然而一枚穿甲彈刺透了其中一臟 M3的证前方·首當其衛的艱糖激進 死亡!墨斯其後式反坦克飛彈仍遲作 不意——瞬間又捣盈了一桶 T-72, 但畢竟沒動力的惊俠最容易成為活靶 · 一枚 AT-8 反坦克潑ም結束了它的 生命、使损失的堆畅散目增為 2 輛了 但各坦克仍您數愈勇。轉取之間又 打掉了一輛 T-55A 及一個步兵單位

突然詹姆车大喊:「各位注意 十點錯方向有數人步兵單位的 RPG 16、 無速脫離! XO, 快裝填~枚 HEAT・咱們來幹掉那堆步兵 」

各車輛受到警告,立即離開射程 範圍,不久,3 號指揮車的裝填手嗾 道:『Up』』を母系派上下令發射 咻 頓時設了那步兵單位

忽然間·一輛 T-80 冷不防地從 右翼攻奔過來, 兩枚 AT-8 陸續從

T-80上射田·向着 M2 飛來·M2 上的 步兵越緊連滾帶院的跳下車 先發了 起来,而 M2 也以一個急轉費,閃過 一枚,不過第二枚可就沒那麼幸運了

AT 8筆直的從側面穿刺而入、當 場場作「不一會見功夫」歩兵門也陣 亡了。

影輔 T 80 位乎尚不過物。 破坏 一朝·用 HVAPFSDS 毀了方才失去 動力的 2 號車,不復是蘇璀埃社會主 遊共和國聯邦的 Guards 王牌!

不過這一來使得多無非慌了起來 · 趕號把車頭轉過來 · 以 APFSDS 把那輛 T-80給客了,但看每4. 包 次任務從來祖失任何一輛 MLA1 。的 英名卻完了,這使得他生趣氣來。 「抓狂」似的一陣猛打、亂打、賭打 ,一下子7 62公體 Coax。一會見又 HEAT、M2 HB 重機艙,甚至連 AP FSDS 也漫天操, 把歐友雙方點 **群朵了眼!不過這陣「天女敢花」也** 起了效用,共吸排了一幅 BTR-80。 **一桶 BMP-2、一輛 T-72及一桶 T-80!**

待其先式兼葬,又擊毀 縣里 72。 勢敵軍亦非省庙的燈。兩輛 T-80合 作宰掉了 M3。

用每在又是一种模惜,立刻逐以 顏色, 輛 MIAI 把那兩個 T 80 / 自 减之後· 欠打掉了一幅 T 72。

由於此則已剩下三輛坦克了。在 # 4 决定不额一切被果向 Red 2 號 街,便道,「事情を了。衆将盡力吧!

世紀「便一"車。當先向前衛去。 另弟童的士兵們也都打起精神來、跟 上胜去。

一路,又达精诚搬动而怀护了。 輔 BRDM-2及一輔 丁-80、之後便 ~ 豬皮畫品任何抵抗,直到 Red-2已近 在缺前。

4.助运到型必是耐人已被全藏。 便竭离果塑的面向前,想得讲首功---佔领 Red 2, 不科类类自由了一辆 T-80·4 駛車由於毫無防備、措手不 及"被炸得支離破碎"

緊跟其後的另兩輛堆立刻有了學 等下了 Red-2(置五)。完成了任務。

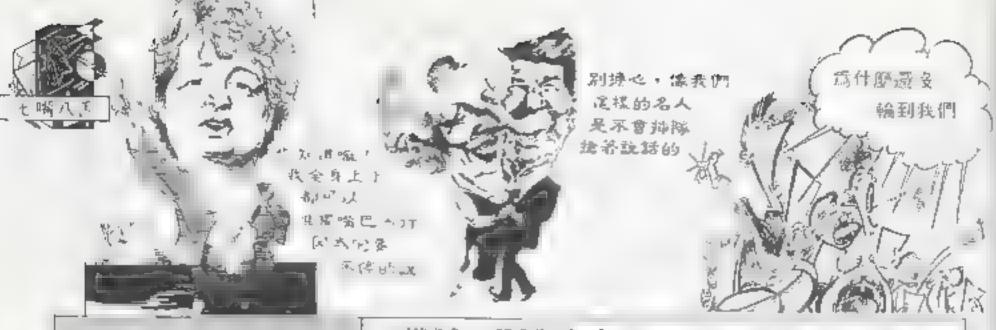
上的代值實在太大了、損失了那麼多 **弟兄「唉 ⋯**

取後、基地派遺專員前來接管 Red-2,並凝軍隊駐紮,而產母森。 行人 · 則奉命回基地去了。回到基地 以後,身母森由於戰績卓越,功不可 沒,於是強組 - 枚 SS 单具角章。以 資獎 助,前其他各士兵們則分別獲得 和货物拿政票 - 助車 · 並都得到升級

· 产於那些在數場死難的官類, 則 机 从剧理——抢盖剧放现终了。

数置值卤家公基上, 偶爾還可以 看到身体 4 來探望好友們: 4 耳中士 、--等長萍升字、少割清两斯





克蒙馬吳原/孫維德

TRPG的GAME 选。你擔心遊 就中。你那身裡貢獻機幅走背脏 腰的英雄聚傑們。因為吃穿一時沒著 落。而英雄之版。就至是醫數人而飲 假沙場嗎?你咨伯法術既繁且雜而神 鄉銷凱嗎?然試克萊恩英豪吧。

基本上它是一個不需太多 RPG 即屬的玩者就 。上手的遊戲、印裝成 手側創立開瞭樂陣容就可上路探險了 。不想怕迷路,遊戲本身即附有平面 地關(但少數地下城除外,因為總游 切一兩處讓玩者探解險吧!);關鍵 物品也不會銷過,讓傘的,人物會自 動傘,而且也不會因為玩家一時效忽

在無意間被追失或變實的 自由 不必特別去張羅,探除歌一切自遭, 不過,如果愛傷,可涉為他們找個歷 密於過少你養 器 否則全申而及可 別怪人

人物造型、難易等級和速度上, 克莱思英廉都讓玩者能適度參與、這 可能是目前遊戲的走向。讓玩者能做 搭好,打做自己的英雄或調整困轉度 及趙行的速度,更增親和力。而故事 战而和色彩、皆有相當的水準、沒有 EGA 以上顯示器的 GAME 迷惘、 快便新段權吧。

就一般 RPG 特色而言,作者的 影子如能讓玩家「幾乎意了他的存在」 ,越是能使人覺得「時代考驗英雄」

「英雄制造時代」,也因而越是能 吸引人,這一點克萊恩英華就不是假 週到。玩家能清楚地感覺到必須随著 作者的安排一步一步的走,如同參考

本無形的攻略本, 玩者只要依照線 素的指示到速 定的地點,就能完成

遊戲手冊中華說到人物可以不同 整定與人交談,或是以不同方式作吸 (如遊樓或程礎經歷》,但玩者實 帮能發致的機會並不多,大概的的股 中都由電發操作,如果因到股份下方 由現若干技制功能時,玩者才插得上 手。因此有時玩器剛想應接,各英雄 們卻早已新在弦,刀出物,大打出手 了。

另外,本遊戲的魔法和武器和其他的 RPG 比越來,可能簡單了許多,這可說是一項機點,也可說是缺點。 。裏數作法和與刀舜朝的人,或許覺 得缺少那些稀奇皆怪法術和武器,總 不能捉狂地放手一牌,可是對一般玩 軍,即也因此不必為一些樂而不實的 建構和武器而傷神了。

總而言之,當遊數中的智除除伍 · 並非强臣擊子或忠良後代準備復仇 建國,也不是開落江湖,立志打天下 的綠林好漢。而只是支調查隊,因此 有些 GAME 建在完成任務後,會是 得少了那麼一點轟轟烈烈的快感。但 本遊戲這種直線式的發展,大多數的 玩者可以完全不需攻略本就可能應付 到底。對 Game 鄉巴澤的 RPG 玩家 而言,或許會覺得不夠刺激,與對剛 接觸或額遊戲的新手,或例作合建灰 在廣大的地域以不知所五的了副科美 文學字中而不敢玩 RPG 的 GAME 達而書。夏萊縣英豪倒不失為一個啟 祭的遊戲。

克萊恩英豪/邁克

(三) (三) (三) (三) (四) (ص) (ص)

由於此遊戲的任務是一個一個來的,因此只要接那說明佛創造好人物,然後歷報提打,並適時選用被巧能 好發解決,便可輕易的一直玩到結婚 意意要其他地加了一些令人與愈 及歷想本到的創情,如在此是一般 的基中,你必須通過「萬氣」、「戰 門」及「無要」「項考驗、才可海到 珍貴的命情也允值中及其它加強政器 、又如指揮官所深受的女人,無然是 一隻龍



但在本人的LO AIH2 XT,又無鏈醛的電腦上,一等歐門就要一分申錄。 那些時間與的足夠我上個原所外期場 杯茶了! 自有時會遇到一些級、鄰邊 的敵人,但他們每攻擊必命中,而 AC 值為一4,THACO 鎮為2的我, 都得攻不中,與不知是嚴礙運算器出 了問題?這是作者有心习難?但雖然 支援體奇量效量,但聽到音樂的時間 好像很少!?

即他有一些令人前盾的小缺點。 伍宅的優點都是以關補它的缺點。 「關中羅玩俱樂部」的週刊七,也為 之刊發了一整頁樂幅的簡介!由此更 的明了此片書度是一部各位 RPG 玩 求不可得感的上等或數

心動?不如馬上行動。



要說不如用畫的

與無題是 /Ouch

中感 軟體世界要年快樂包念證 了 當時此片未出即已構城風雨。同 好紛紛猝相走告。而此片一出。立刻 蘇動武林驚動萬數。當然處對於苦涼 巴久的我更是一大福晉。

記得當時任天堂出卡帶歌時我就 愛不釋手,而買了電腦以後更是千等 萬等地等者遊戲磁片的推出,加今終 於如願以償了。經過我不眠不休,拼

死排斥的 既上關 火 夜之後。我更 發現了一個重要的事實 —— 它真的沒 令我失望,不愧為 TAITO 公司移植 的 Game • 十分容易上手不旋,光是 控制的震敏就是足以令人激賞。同時 它的最面在單色下炎觀又清楚,不像 基些 Game · 一旦以單色發幕執行就 成了一脚鞭糊,什麼是什麼都搞不清 肥了。在 Game Over 之後尚有楼閣 的設計,這幅了不少療疫這樣的「低 手」,反過之後與魅惑動仰我激發縮 横、熊波盈眶,×○≠△·····-若是再 配上晚龄曾放步那就更是 大家受了 ,快樂泡泡輪的音樂悦耳,節奏明快 又十分准備,足以和大型電玩樓美。 **再加上它有上香桐製化多端的關卡。** 任你备情陶醉其中,流速忘吃、嗯、 拉、樹 ***** 4

似是,快樂泡泡雕透明 Game 最大的缺點就是透陽時僅帶控動時各部 分不完全同步、以致於養而跌動而對 不到泡泡雕被包在泡泡中向下一脚掉 下去時的可愛提樣。再其次就是泡泡 糖的關卡賽多,但仍要不足。若能再 加上自行股計關卡的功能。維各位反 家產情量便自己的創造力不是更好嗎?

競林快樂泡泡撒並不是百分之百 的完美,但也夠測的了。各位 RPG 的玩家在和參撒苦門之餘不妨也來找 泡泡繼模縣一下。說不定以後就不會 對雅族那麼惧之入骨了。

風馳電掣

/呆頭鵝

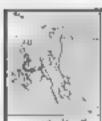
27世 安禄澄遊戲的我·對於衙一個模 27世報遊戲都不會輕易放過,當我尋 知風聽電擊已經問世以後,便十萬大 卷地去"弄"了一套回來,開機一試 果然不负我多目的等待。

風馳電掣混炭前的 GP 大賽事有 非常随著的不同,不是只食加速。故 速、轉臂等技巧便可以輕易透關,它 遺加入了許多與實的因業,諸如接流 板、起漩器、胎型、等,雄你宛如斑 主實地參加 -楊袞革。而且稱一非除 都有其特色,絕不會讓你感到再怎麽 開選是同一輛車,而本遊戲的最大特 色。除了削速加入炭寅的因素外。漫 面的滤准更是一級棒,起跑點兩勢的 殿录席上·唐景边席,修摄既视·北 有工作人具在脑道旁待命,翻時準備 碘受损的变成重新问题跑进上一邻提 短,难遇時。你更可以到到滿地專用 **発報,工作人員更會挪動黃旗,以示** 暂告,诸如此朝淮而,在其他夷申模 吸的遊戲裡是像法看到的,所以我說 風艷電響與是一個不可多得的好遊放

雖然它的缺點不算少,但優點更多,還也是使我愛不釋手的原因,套 包菜等的話 现在你相信我,將來你 台灣信它。」

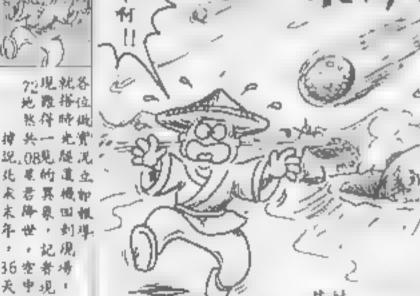






現次表 最的最 职任前 大桥 007~ 中 中 如 机构化 假教 是在分 公连转



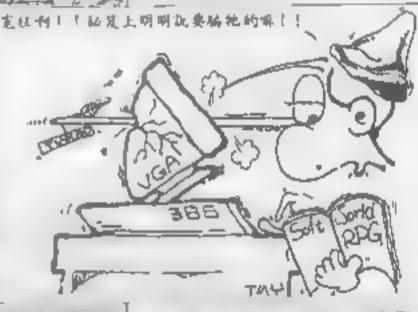








話說小承偶逸出踪原口中,變成真 人權,就和父親適當幸福的生活,仙女特別時刊他要做個旗實的人。否則皆疾 **會變水加陽。偏偏小水偶特別專數玩杖** 推世界的 APG ···







不用林油

DUNGTONS & DRAGON OF THE LANCE

> 2 PS

脸





地間資料全部存放在 HEXMAP P檔內, 銀州地形占别位元, 事 位置砲艇州佔168位元・修改位址

ボタカ式

地形资料照格佔 1/2位元树。 、应资料每格佔1位元組,在地圖 均是由左則右・由上對下排列。

賽9 地圖資料修改位址

4	地	t.	4% ni	5 位
, di	器排向	{w. ≥€	व्यक्ति होत	100
	0	0	- 8	201
щ	Ú	81	- 8	188
	0	68	8	356
	0	252	9	12
	ť	4.45	,	150
	C	420		-548
	-0	504	.3	
٠ +	1	76	ŧn	-4
Ī		160	DI	3.40
		244	10	508
·	1	$A^*\omega B$	-17	16
		413	1.1	335
		.196	- 11	500
	3	68	15	156
	2	152	13	354
	2	236	12	492
	۷	320	.3	148
	<u>:</u>	1631	3	316
	-	Ψ.	3	4,264

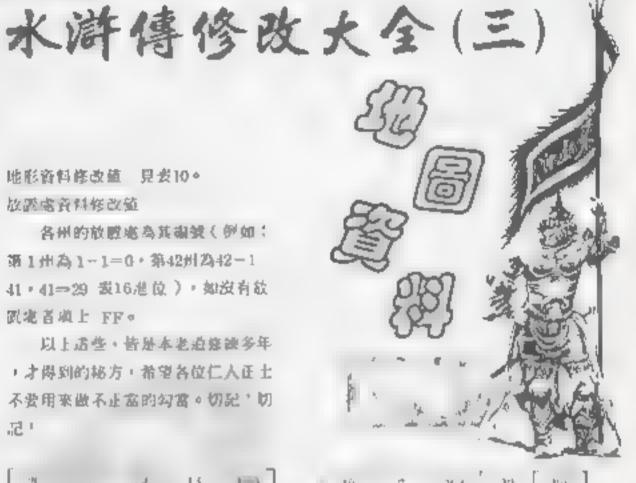
地形資料條改值 見表10。

放置電資料修改值

各州的放膛地為其編號(例如: 第1州為1-1=0・第42州為42-1 41・41⇒29 表16准位),如沒有欲 武龙者填上 FF。

以上占些、皆处本老迫旅被多年 , 才得到的秘方, 希望各位仁人正士 不要用来做不正常的勾當。切記"切 .E. 1

21		1	14	110
21	- 3	7.14	-11	818
22	3	higs.	-D	116
23	3	112	15	142
24	3	196	Ъ	340
25	1	180	Į.	168
26	-	3	16	. 1
	1	ExC	- 6	290
- 14	1	26.47	,6	\$hi
351	1	dia.	4	441
10	-	25,424	¥ .	384
3	Ŀ	4		15
35	-	11	ч	105
3.3	٦	- 68	8	7″Ь
3,	5		18	444
45	٥	296	9	,00
36		1890	19	268
,	٩	464	19	436
38	6	36	20	92
49	6	1.20	20	260
40	6	204	20	428
4	ĥ	288 i	21	84
12	6	372	21	252
43	6	456 f	21	420
-4	7	28	22	76
4/4		112	22	244
16	7	196	22	412
1	-	25-	23	68



445	4	4	3/11	23	N. N.
49	,	7	148	23	404

表10 地形资料各作改值代表的地形

我出	世界	移力	ңь п	dir ett	14/12	作改	地震
0	李地	4	森林	В	湖南	С	强体
1	净地	5	血体	9	高地	D	河流
	-3	ь	38 3	A	高地	E	山岳
	part.	7	و الور	В	高地	F	u166

以上為業者找到古書的全部內容 其中最後作者署名(二個字)也被 宇禅・而完成日期末者まん符三年機 夏成西元為1099年。與水滸傳放車捌 始時間大致相同。更證明了它的可付

但是。此本古典的哲理極為深與 • 華耆也只是照抄下來。希望藉由銷 路最高的軟體世界難聴、震道行高深 的人看到·將其遺漏地補上、錯誤處 更正・以子結策者的一権心事。

最後·告訴各位一點,此審關頭 以「歩告示」下面一段文字・非常重 要,一定要注意。

◆說明書補充、具要佔到10、20州 且人民支持坚持在90以上者,知名32 On . BD €



失口 新克维川、维狂大家樂、魔法彈 珠燈、迷宮組曲、水管狂想曲、奇中 模、及战业的炸彈小子都是我所會愛 的 GAME, 每一套 GAME 都會騙我 股模忘食過。尤其是炸彈小子便是猜 我做住, 甚至在關中考期間我也是領 玩不讓, 然而我發現數點可供參考。

第一,無務過那一關都需要先責 地關,還樣才容易節內時間。 第二·若有神透站則領小心;若 在兩個連輯時,通常第一遇到的都有 問題或是陷阱。

等三、若便有一條路可走、且前 有一地高端路時,可用爆炸車前去引 调。

第四、時期方面 立體比中配的 開提。

都長,最後我其類群等我學問。 密碼接供作為遊戲之養等。 参

制度	光 04	關聯	张 郎
-1	BOMB (65	TONY
5	ROSS	69	LOVE
9	RATT	73	BIRD
13	LISA	77	TAPE
17	DAVE	81	VASE
21	IRON	85	PILL
25	LEAD	89	SPOT
29	Welffo	93	LALM
33	RING	97	LOCK
37	GIRL	101	SAFE
41	GOLD	105	WORM
45	OPAL	109	NOSE
49	SC C	. 3	ES 68
53	FIRE	117	HAIR
51	3.51		5 1
61	TREE	125	MYTH

☆炸彈小子 睢關密碼表☆

第15期漸鋒飛車 資料檔剖析 遺漏下面二圖表。

謹此致歉



▼附表一:武器及Money的数目

52 41 43 34 00 00 200 00 18 27 00 00 82 65 8 80 30 5 p - 0 9999 6999 61 68 25 59 51 Po G PP B 62 9.5 27 0032 0020 p o 9.6 E S 83 99 49 94 0048 0930 收收 95 BA BE 68 5 50 Be 48 2.8 56 53 84 9 P 2 P P 89 9.6 e a 2.0 9.6 BB PR 81 ийба. 自用中国 日日 日月 88 85 53 6000 0050 BA Βē 時日 99 BA 88 88 64 88 88 I B 67 9.5 0096 0060 71 88 88 96 88 9.9 65 5.8 00 No. 6.9 4 D 9979 83 B+ 88 62 Be 84 88 68 84 0 99 月月 64 99 99 99 5.5 68 28 89 0030 88 9.0 80 69 9.6 96 自商 E c 34 80 50 FF 8638 51 85 FF 64 88 9.8 5.8 99 50 8948 N.B 日日 9 BĐ 88 4± 88 69 65 日日 日日 HE. 55 23 99 20 54 5 8938 59 99 운송 23 99 58 88 89 自日 88 2.7 68 84 25 2.5 46 B 84 88 8 30 66 BB 64 9.6 99 98 69 88 88 88 84 98 84 6 ee 9 27 5935 88 9.9 68 99 88 6 무리 55 88 24 aase 54 88 87 26 84 98 84 88 84 98 9 27 82 99 82 88 89 98 88 88 99 88 99 30 88 80

to ative mentor 8288888 Ctu He324

附表二:武器、零件、對手強度

プタンジェ TTで 三型 マート 東正啓事

DEATHTRACK

紅 色 月 文 PP

中海 《题記得在片頭膜示中推到的月 表 5 嗎 ? Lord British 创售訴 将其中奥沙黎理出一张昭表 与黄金 解 :

使用方法柜器肋單。加且沒有任 何時期限期。例如當你在費門中被數 人打傷落作疏水 「影使用月之名後 辨希標向北移 格 再被 bater 鍵定位就會助現 過紅色月之八、取 **有戰鬥肽態後主要航色月之門 輔眼**

閩便來到 Lord British 壬康前,趕 緊找 Lord British 治傷去吧 、說 不定他還在睡覺·或者偷看到哪裡並 121)

本表际、能量你在各地主题更为 便、例如將紅色月之門是生自身向東 始格·冉向上 格的位置、即可通往 象徵勇氣美德的由嚴。曾因當機而從 烟桶无道 壁 ,或者為磷浆有重色響 等、人員系動而為下奔坡的倒表。從 此则也(由自批》的,他使困难了(

表格中月之門 下方的符號是認 世界和月形相應 對的地 點構 15 。 有1 LTIMA V 他圈的人可以举 ★一下· 0

		41		
209	伸段	제 소비	神順	J ₃ ,219
•	Flonesty		Copmass	3
weign	減費	& Britain & Cove 210	1 急	Therom
pik.	自制之地		数 型之城	
n y	Shrine of Control	Lord Brunk RM	Shrine of Passion	Vahr
146				項號
युग				f1,219
6	終總	本身 2面	はみ地)
ngment,				Empath Abbe
顺	主教文學	to 8 X	\$1.003XM1	神仪
luze ty	Tomb of king	here of a control	Codes	oustice
性	助性种件			22
5.09	喇叭	月上四	an Light	月之門
D	Honor ,	0	Sacrifice 1	C
Brae	- 茶書	Trinsic (Triffic)	機柱	Manac Mafr
	· ingiow · ingiow · ingio · ingio · ingional · ingingional · ingional · ingional · ingional · ingional · ingional ·	Floresty Mg Mg EME Mg EME Mg Shrine of Control Mg Ingine M	Plonesty Department Depa	Floresty Floresty Floresty

Lue.c.c.

世紀VI是 個扭真實的 RPG, 遊戲中的任何物品,如植物、鏡 予甚至展體・皆可拿取・不過每個人 的負重力似乎有限。今日筆者找出一 法,可讓你心滿意足的拿個稱快

जिजिल.

4]

首先必須配備 烟袋子 袋子裡

儘量不要放棄西,然後將遊標指向袋 子,按下Enter 澳·看袋子內的東 西·迪特只要接下 G 健·便可再愈 取不超過斜線右側並去左側的刺除素 量。筆者重覆此法・骨拿下五具屍動 ·一個基礎·重量達123個 Stones

不過筆者建議,在這不得已有重 使物品出現時才使用此招·並且拿完 後立刻囲 5 堆自己房間内容物品放好 • 否則直接使用本《章的片》

適有さく世





/花中小组

路越時至南京七首的本。廣路 夜報に軟制世界入権 とせっこむ 上週刊和台方作 水滸傳 整函遊 敵風格頭=國志凱相似 五過幾度寸 -真原稿了不少の复奏と行る少英雄豪 學動車者 樣 学戰不二

本著光景公司戰略遊戲與房介 丁 俗其使而感、存的欠止支炎即之後 影响好友 电动侧片 · 手坡邮份 經過數點 微黄木体密醇 水滸傳 、納傳、後鄉、衛感於斯禾史 介口 船輛做了攝解到分析與砂電 整理出 若有何。這一是我的不傳發與 [4] 附予有報人。

或許仁此學及食說 山北介的智 遊散本身排授什麼大類比喻 山色是 九人見智的問題 全酒各位如何使用 了。事實上爭者以為遊戲本身就是實 級於樂、特別是戰略遊戲都有其歷史 **俄據與冒小常識、多 解一些、餘了** 有助於遊戲進行外、也一使作詞遊戲 容為 體 提高樂總 增加知識。

水滸傳中 共行四十九個州・每 奶州田樅11×橫14側六角方格(稱為 HEX) 9 種地形組成 - 與二國志的不 同點在於由不同的地攻擊。兵馬佈置 所在便不同。佈置點不同、攻擊路線 農攻撃国発度型ストリッ 有些相談生不 科於當攻擊基地。所以幾何的地方所 変え三國志手を多了◆別 方能地。 颇鸟被惟 不易所敬,因此本文一律 **网络图表:"非理工作事要地"**

、 地計 行頭

- , 161. 世歷型 域在事重命工作 對防工力操作員 通常、要等件 在《发出便可》 落白 但也真 器人 医砂门腊台
 - 多確 地数學 明白要从中 在线 表。[5] 地 /展点) 版·特的 五級重城的防禦力級低。
 - (森林里 主要由广阪與森林組成

6 港學 林林性 人 多為移動 万便之人 唯二九次黎万广和 計 1世

145 F- 特元:

7 31 1 , No. 238

76, F-3

(* ; 20)

丁森林 木 A 7点

有數子 表追攻他的疑例與「布戈 所在

0 表面直立 交通改通 各州介紹

1 (69.311

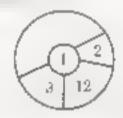
嵐州 未产水攻 香 で the 7 1 Feb 7 · 對防守方有 和, 政學者。 を子間動 5 회 강型 地で山湖戸市区 澤組成、對防 1 守た「利・厳 好在冬天结冰 O 時發動攻擊 18 Ö 1 .3 13 13 13 12 12 13 1212 12 13 12 12 La 12 12 12 13



地形參考資料篇

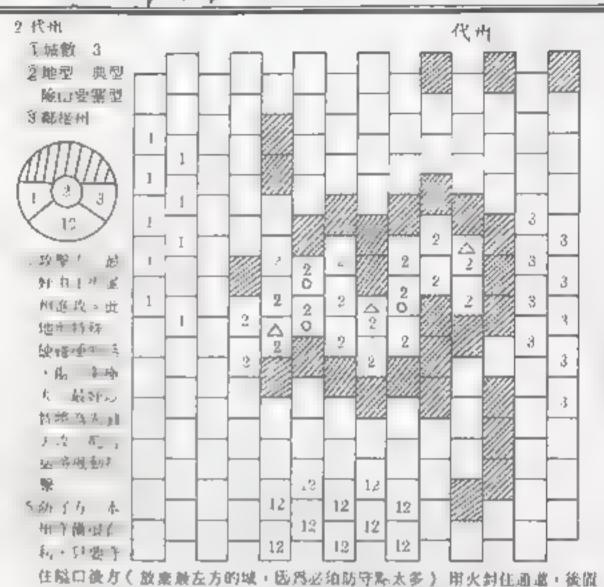


械数 2. 地形 换山要来型 2 朝清黄州

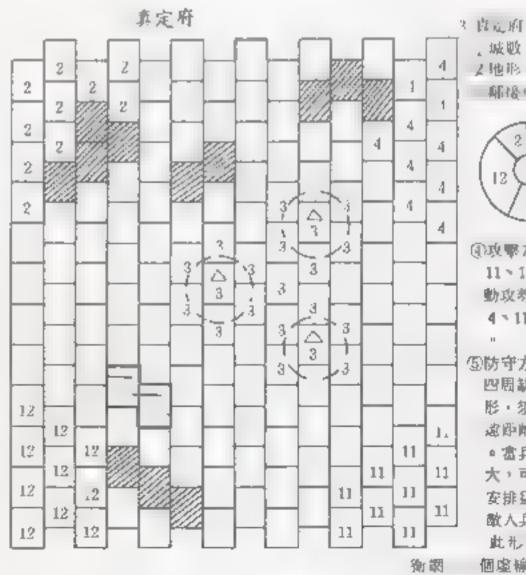


引攻擊方:避免從13州延安府進 攻,由侧可看由此路道被過大 片丘陵上艦,不能費助且消耗 體力。最好由 2 州代州進攻, 可度提前防攻擊兩座號。

医防守方 散方由2州攻來時将 兵力集中有遇,由物将放火封 住隘口。 融入會先突破最上方 矿隘口,最好由猛将于压防极 各個擊破。對付13州的歐人。 只須在兩處隘口放水,死了(切局放火失败。守方惠只守不 攻,因攻擊時傷亡會較大)。 敢人由12大原府政策,對守方 危險較大。如兵力差距小時可 在第一城設第一道防線,猛将 放在城内: 敵人必先突破此處, 方能再前选(HEX 方格中有 兵馬時,四周自然形成防壓腳 · 敵人無法一次遊遇。) 兵力 **控距大時,主將與智將放在左** 上方。跗骰设立釧移入左上方 山谷對往上下邁進。電腦通常 有超盐数绝的習慣 因此不會 忙著佔城,而會越來追殺(好 狠),只要拖過了三十日。 嘿 - 嘿



技能高的將銀 控制天勢即可。如兵力太少。 則再放棄第二城。守住第二道



際日本

. 城數 3 Z.地形 中地划 机修中



①攻擊方, 2、4、 11、12州均可發 動攻勢・其中以 4、11州最有利

⑤防守方:本地型 四周缺乏掩蔽地 形・須注意敵人 遠距離武器攻擊 。由兵力差距不 大,可在三座城 安排猛將、分散 敬人兵力。並抵 此礼成迚鎖防

個虛線個閱,。





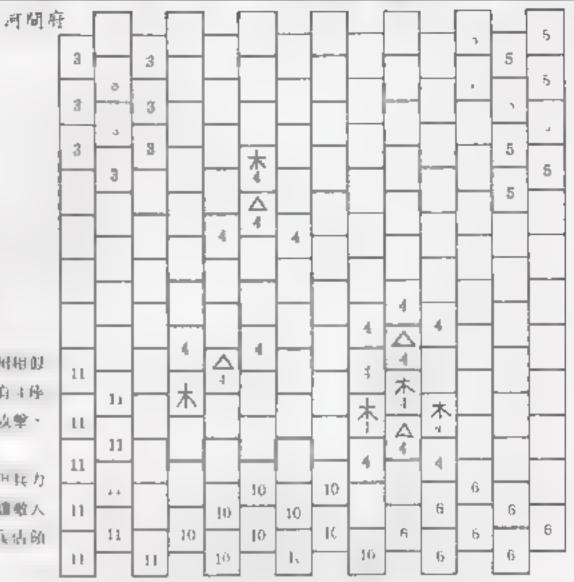


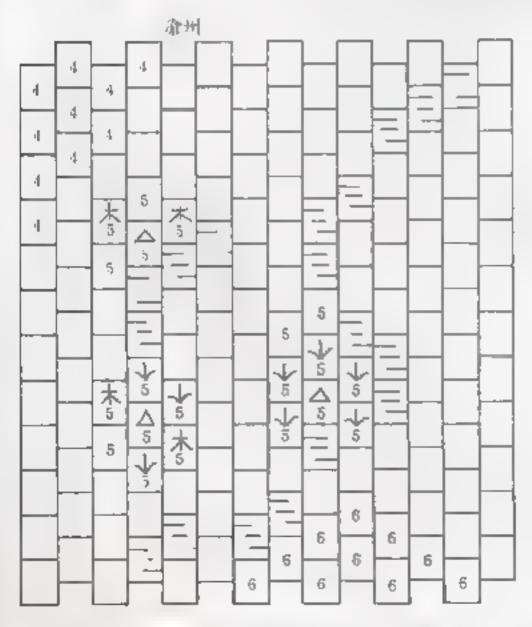
- ①城數:4
- 変地型 平地型
- 3.鄰接州



主攻擊与 本州地型與3州相似 ・不過更利於攻撃 最有4件 避免力兵 盡量集主政擊。 各個擊破 .

5 物 5 亿 题 3 密相似 伊拉力 重新任石方 城、超轨道收入 使用吸避之助料 赤真齿的 of 放A ·



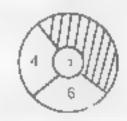


5億州

1 域數 3

2地型:散踏人的湖港型

8. 翻接州"



耳攻擊方 此地位於西河河口附 近、畫是大片的湖泊、沼澤。 最好利用冬天结冰時再來攻擊

多勒守方 散人由 6 州攻來時級 好将主力编置在左上方的城。 將歐軍引誘至湖面上,擊沈之 ·由4州攻來時,放棄左上方 的城、並在左上方的湖下方置 第一道防線引誘敵人渡湖、狙 撃之。



水浒傳 地形参考資料篇

) 州

△①城數 - 2

艺地形 湖泊要集独合型

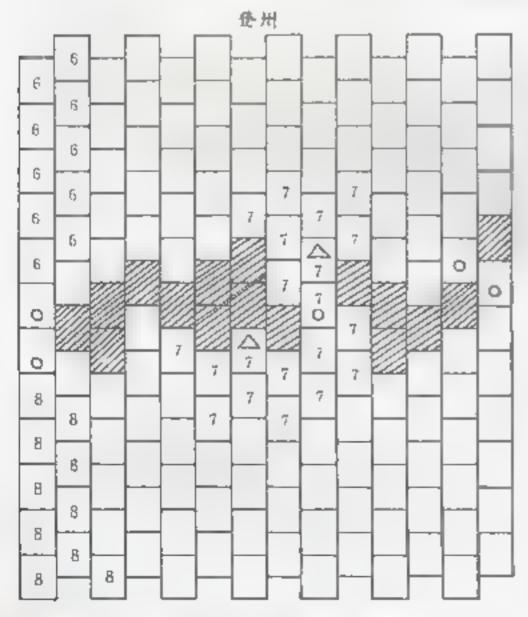
追鄰接州



夏政幣方 右上為用澤·移動慢。 左下為丘陵山縣·更是雜行·最 好由4州長縣貫下·或由8州 分年原、丘陵兩路包抄。

5 助守方 數由下方政來時守住 點口(8、9州建攻時,別忘了在右 連缺口樹林佈重兵側攻)。右 上方進攻時,最好縛敢人并刻在 州澤消載。危險時,不妨向下 方山谷縣。

新 <u>州</u> 日 日	4	4			5	5	5	5	5	7	7	· · ·
4	-1 		0	6	6	6 46 6	6	6	6			7
10 10 10	10	10 10	.0		9	9	6 0 9	9	9	8 8	8 8	8



7 壁 州

3 城數:2

多地形 施山迷路型

⑤ 解接州



②攻擊方:由6州或8州進攻均可。最好兵分兩路夾擊。被勞的丘粮可债傷亡減輕,對攻方有利。

多防守方:本地型守備不易,兵 力放在隘口阻絕,將被人分散 保持守勢,避免主動攻擊。 本地遺職為体勢力,且有鐵店 、船廠,不妨拿來當大本營。 至一階段為高級在進收、丘 心所有。

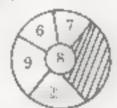


水浒傳 地形參考資料篇

、吸數

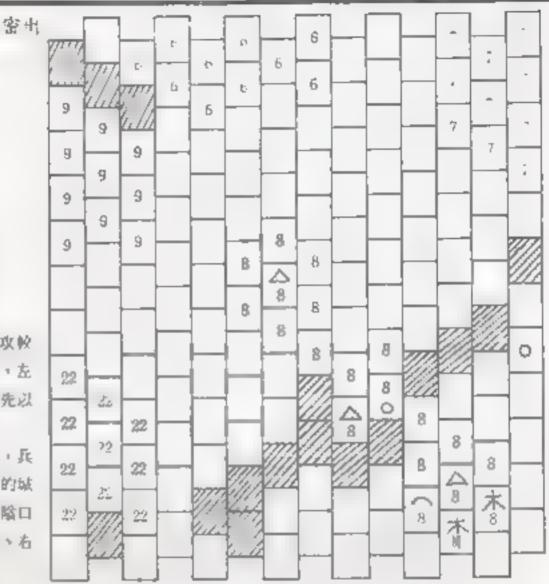
急性片 蛟 迷路型

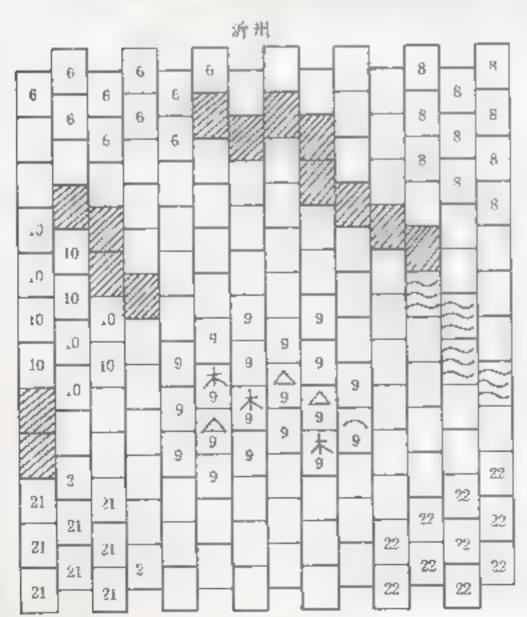
3部接州,



①攻擊方,以4、2.與州海水較 有利。兵分二路突破隘口、左 上方的被防禦力高。最好先以 弓饰附置其實力。

低防守方"易於防守的地形,兵 力差距大時、放棄左上方的城 (勘被開政)、重點放在隘口 · 舞蹈小路,不妨在左下、右 下兩城依特別地形佈員。



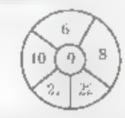


9 折 #1

玉城散.3

2.地形, 亚市高

基鄰接州



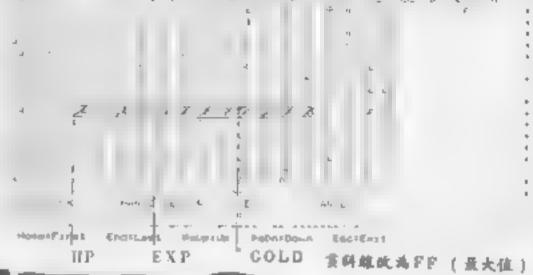
乳攻擊方 超免由 8 州进攻、而 以22州進攻最適當(最省力)

- 此地森林甚多,秋天进攻時
- 籌心敝人放火抵抗 最好在 主攻綁隊袭佛體工作部隊(技 能高者)負貨數火,並接議攻 撃(射撃) €
- 3 防守方:除敵人自8州進攻可 在右侧朝泊狙擊外,多為硬戰 不過城四周多為平地,三卧 城又相常接近。防飘力越高。 兵力差距不大時。不妨在此决 載(守勢)・並配合火攻。 ゆ



Alfa 遊戲 開始·斯酷存遊戲(假定 田 椎名為:TEST DAT >,然後 離開 遊戲。

使用 PC-TOOLS 數聚儲存之資 料檔 根據附圓更改張斜線部份之位 為 FF · 如此 · HP · EXP · GOLD 將得到最高值。 省去很多線功騰鏡 的時間。



我做使的老師

Michael 手中拿著軟體世界遊戲 福號0183的排歇包裝盒,雙股景望著 對底例在一旁哭泣▲當同他一起考古 的形見網正配毒產權的時候。電話論 **贸**忽然摩心 教授的优活傳到

· 頓時 人夥兒哄從人長

"就爱的博士……啊~~。

我們要報仇 報 仇

「 報吩仇 ? 唉~也不能找 fil. nacar 管機啊

好啦 别哭哭嘴啼的了 鬼 生如何是好"

/英宗杰

我們應職承老師的遺志・楊樹 **瑪雅文化的赵旌才是。** 。

一陣最進之後, 帳屬 Michael 寬駛養書書車開始進行 Silenarile 所 赋舆他的神聖使命!

啊!如此動人的故事,對於 Michael 的遺過·塞者不禁為他打扮 か予 が見請え PC Tr OLS 東 展 山分英道 框 於 在蘇夜歌歌手至 湖 Michae 拥有更多的S

堂PC 100LS 的編輯視應中面 tt 二儲存遊戲進度的 P DAT 資料檔 (在 DISK | 裡) 找到了 Sector ()。 眼瞧养

BYTE 4 > 5 棚的

03 68(如附胛畫底線部份)

· 不由得奖了出來 · Michael 有 一花气鏡作英國搭段機束到墨西哥。 第三节部 000元去节的费用 如果 起本人的话 光起炉、临、瓶、樂就 明化156 10° 道, 動 | 胸用 ? 此時 我的心情由化重轉為與當 活躍 地動了四根手指頭壓人23-28-9000元 法帮應級夠花吧。就此,大功告成

· e lieu/Ed t r. .

網多遊

File=P.DAT

Relative sector 00000000.

00001-0000 0016000 0032100201 0048(0030 ____ 006410040 2- 01 +0 +0 062010800 0: 4 · o. 9 · C 0096(0060) 01 . 0 01 2 0. 20 01 4 01 90 01 90 0 0.1210070 eg Fr : 00 F . 05 .8 01 at fe t 0.28(0090) 0.00 (0.) 69 69 10 6 00 6 3 31 3 46 PA 1 04 C 0A 00 0A 00 31 00 08 00 PA 1 03 1 10 00 00 01 20 00 0 01 05 84 0144(0090) 0160(0040) 10 00 00 01 20 00 0 01 4 7 90 90 90 00 00 00 0 0176(OGBD) 00 00 00 0 00 00 00 00 00 0 0 0 0 0192/0060 00 5 00 0 00 00 00 00 0 0 0 0 0 020810001 0224100F3+ 10 1 9 00 1 00 00 00 00 0 96 GP P4 14 0 F4 9 F4 00 0 11 4 0240:00F0:

MY-PM-FXXNP9N1F1P9M-HIHMFP9-FY-PM-XRT1-HKRIBMY-FY

沙 防「當」技巧

問 3 2版的創世紀 V 不是最近版本 嗎 為 學表示的時候者是會混 亂 甚至當機呢?

等 設果也與奇怪 有人就与释人時 地不亦樂平。 點事也沒有,有 人類玩母下電 素 功佛與人子 孔明的 腳膊 、舊烟選 無奇 不有。

NEW TREE PARTY MAN KEX WITH

健議九事內歐武武者 基定划搞 赌搞的就未保存多個遊戲進度。 四発羊心超餐的局面。 例 分值 能证 一方去是把 savognome 并 正理 的标案 oby至連片 亚洲里重要 与陈或女准人宽敞 或事人就做 ケ 人的制造体有 五個遊戲進度即可。

如此、萬一貫的戲到不可收拾的 地步一週可以將先前較安全的進 度 Copy In 第一不必從頭來過。

問 我玩劇世紀Vi到現在還沒什麼問 如 可友整人傳述接種品數現象 不免憂心忡忡 有比較簡單的 預助方法嗎?

各 首先要維實維守各項美德。別以 為關上門 取有兩裡幹數事,就 人不知。她不覺。Britain 城西 城物館中有 幅直 能特值的 相 動 重現 絕無重編 真 是全無穩犯權可言。」就算你想 盡力也去每載它,英英之李似乎 尚有天理·初莫以為惡小而為之 啊。

別 **受了**獲飯地到處攻擊人或物, 借用或攜動物品酸也要恢復原狀

適受並非凶魔成性的生物攻擊 時 子萬不製艦施殺手,有時連 怪物也不可達下海手,別假裝忘 了你聖者的身份。

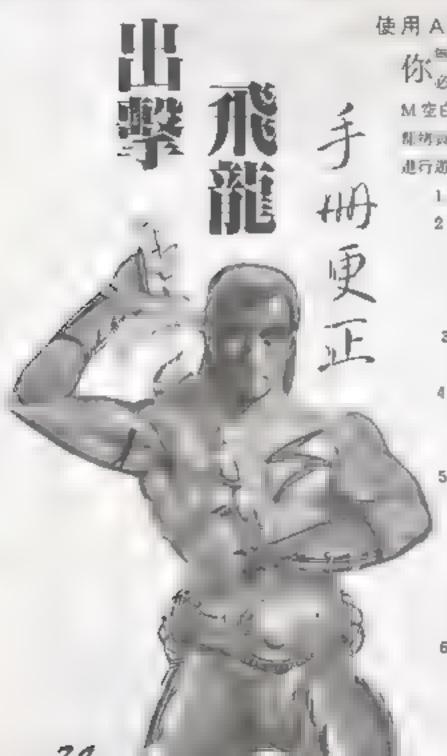
更要避免在海上存進度· 帶可能 在陸上做。

有些規模較少的地下級處理的物 品數型有限,除了必要裝備外, 不要仗著自己力氣人。就難上難 八帶上,大學樂西。

退有就是常必课機選在連轉時, 不要進下指令 整得實際化 抗 職。

最最重要的是 太阳越代数战行 為少做為妙 《

9·41/1/18·M/31·M+31/M3/A/M14-17-4/1/18/M3/M-43-M4-19-M4



使用 AT 機種的玩家請注意:

你每点要用。游戲班 进一道数 你必須自作帶備一片格式化的12 M 空白进片。特原三片遊戲磁片全 即物页至应 片 1 2M 的磁片中才能 进行遊戲。以下為物質之步服:

- 1 依一般開機方在開機
- 2 待 A》出現後,將遊戲館片 Disk 1 放入 A 碰碟機中, 1 2 M 的空白破片放在 B 碰碟機 中 關好機門。
- 3 触入INSTALL B 核 Enter 離 *
- 4 富畫面出現「Strike a key when ready」的訊息時,按 任一說開始說人。
- 5 當出現「Please insert the Disk 3」的訊息時,將依指示符 Disk1 取出,放入 Disk 2、關上機門後接任一線觀線 載人。同標地, Disk 3 也是 單亚乳步骤。
- 6 特責面出現 STRIDER installation complete 時 * 載 入工作即完聯 *

AT 機種啟動方式如下:

- 1 位 展開機工法開機。
- 2 待 A> 出現後,將房員好的 1 2M 磁片放入 A 碰碟機中, 網好機門。
- 3 触入CD STRIDER按 Enter 聲。
- 4 a 使用原色系统者,辨入 PLAY接 Enter 键。
 - b使用用彩色系統者、鍵入 GAME接 Enter 健*
- 5 待出現選擇顯示系統帶血時, 使用 EGA 看触入 1 、使用 CGA 联联色系統者除入 2。
- 6. 出現片頭蓋面及首樂時·桉湖 次空白豐即可進入遊戲• φ

※New 魔奇音效卡

若你購買了Now 魔奇音效卡, 却發現超級作曲家無法,常開機 此 時可嘗試寫音色製造機中的 AdLib COM 檔用 COPY 指令拷貝至超級作 曲家避片中,再重新開機,或許可解 決問題。



讓創世紀们在模擬CGA下執行

原來內容: FYS

相信一個 RPG 的狂热份子在拿到 創世紀VI後,一定會雖盆地玩到 • 要华夜遭欲罷不能。可是只有單色 磁幕的玩家都不能享受到完全支援 VGA 的彩色蜜面,看在雕裡真髮羨 熱儘了「無奈口袋裡沒有足夠的現金 •又有什麼辦法呢?只好將就了○但 是在單色並將上玩鋼世紀VI時。畫面 是一條一條沒有連續,看起來很傷嚴 睛,所以在此提供一個改善的方法:

安裝斯、選擇顯示系統遣 CGA 模式,而不要選 Herrules 模式。 ② 起完成做跳回 DOS·在跑遊戲之前 允恒 母孫脫親或SFTCGA、MON O等機級 CCA的輕式 營養马詢 t

time 6,你就會發現廣顯影樂起來 代表 hercules! 了 雖然能生了。但為了看古楚 點 且較不偏觀躺、繼祿恭很值得的。也 可用腱罐的放大功能來放大抵氫,但 育職慢速變 *

如果已经女装了 Hercules 單色 的模式,也用不著重新安装、因為母 式体身的轉換其實只支援到CGA。 能在羅色發導上跑只是一種欺騙電腦 的技巧。故在军色萤幕上會呈現條紋 状的都而。则此只服将所有是FRC 的延伸權名改成 CGA 即可 (DOS 命 今海 REN ★、HRC ★ CGA)・再 将Config U6 追剔檔案的內容改一 下。(四下)



改完之後就大功告成了,但別意 了在跑遊戲之前先跑一些場優 CGA 的程式,不過要值重選擇,因為有的 MONO程式跑了之後會使遊戲當师 » 战後祝劇世紀 VI玩得愉快。

在此順便一提說用得沒有提到的 :如果你想跳遇標蹈战而而直接進入 遊戲畫面。 你可以跑在磁片上叫做 Game exe 的權。



- ~、下列專欄閘放「歡迎各位發頻度提筆相贊----
- ②遊戲 攻略:軟體世界遊戲之攻略(限度核版100號 ・瑜臧版15歳以後)。
 - ⑩百戰 天龍 (股資旅版100號,珍蔵版15號以後)
 - 「遊戲程式修改澗(含無酸版)。
 - 2 遊戲資料檔例析。
 - (3)攻略小秘技。
 - ⑪P C 地帯 開於PC GAME的數、變體探討。 (会學元母会)
 - ◎七臂 八舌、針對指定遊戲發抖己見(務必嫌談優級 點)與玩 GAME 感受。
 - ② 冒險補營班 為 RPC 初級玩家補營。
 - ○高手 過樹 高手們的經驗变流大地。
 - ①紙上 談兵 各類別事遊戲(歌唱、柳號 中精和歌 段的问题即植討。必須附寬解設多戰役 的始末,包括雙方軍力佈置和攻防路線
 - ②電玩 短路 關於 PC GAME 的趣味表谢。
 - ⑥華山論 GAME、關於 RPG 的笑話或笑畫。
 - ②英雄交響曲、脳於魔奇音效卡、電點音集的探討(含 程式發表)。
 - 、投稿獲知
 - ②務必註明本名。
 - ②文章請用600字稿紙磁寫・字體務とⅠ幕(以電監報 表列亦可)。

- 必除除職表。在由本、完整,以鉛筆傳記。手輸者請用 细带色簽字章:印表機輸出者。原色要據。
- ②投程式稿請附級片,以便接触。

者畫稿:《几清用針歪或與色刷簽字筆在白紙上輸圈》

新加州(a

2.線線力求簡明、消順。

3.附上文字解説(以結準書寫)*

- ^{运避亳漫都稳规格}(1·横式 -- 宽9公分,高7公分。 (2) 癿式 --- 更 7 公分 · 高 9 公分 ·
- ◎有任何獲寫計劃可先來,為閱(附回郵信封)■
- ③本刊對採用的稿件有額故權,不願被酬收(錯別字除 外)者消先聲明。
- **予作品参数表後,版權屬本刊所有。**
- 三為臭薪者失誤,請自行影印卻底。

東左屆審到 高油主新政功之34號出車。

衛家衛衛至日本衛

作理 ,自過關路線 《周期起》

步步發徵 八 關政聯及他際

北與南攻略石湖

泰担屋, 元全成路

電界階級完全收略

一 成 、 例 說 差 全 攻 路

亞瑟王傳奇完全攻略 創册記的攻略

第十八期(九月號)

---数稱日期·78年7月25日

②七嗪八舌 遊戲大家談(500~900字)

,魔界學验

2 對 之器

(3)受瑟王等奇 (4)成斯之子



期待她更完藏的演出



九個太陽:

鄉選達者研究數次,並加点發情 食慎疑超級作曲家只「支援部分、音色 製造機所製造之音色。其實並非無法 支援,而是音色製造機中的半波、雙 半波與鋸齒波,使用在超級作曲家時 ,均以正弦波或環,因此您在晉色製 鐵機所聽到的,到超級作曲家中有時 就會走書。

革者找到一個方法。可惜店際但不治本:請各位向各經則描實一業 如 蛛人,並請拷員一份(使用舊版 PCTOOLS),以免避片損壞。

首先,將您的大作RENAME 成 TITLE、ROL 並拷貝 至蜘蛛人 DISK、A中,然後將您使用到的普 係。用者色製造機做成一個香色資料 情 RENAME成DOOM BNK · 並也拷貝全蜘蛛人DISK, A中 · 林微敏動遊戲(別忘了股定履務會效 卡B SOUND BA000 · 咨詢又要重 新啟動)。

本方法的缺點是慢、無感如超級 作曲家一樣遭聽過數。因此各位發致 友必須事先就把者色說好一就是要了 輕各性學的結構及應言當然情

類人的問點問完後,終於出現主 類賽面了,確學機一亮,接為美妙的 音樂到處想養 真是對不起蜘蛛人, 生趣曲成了流行歌曲,希望他不會計 較。

由於筆者使用的通關方法很類人 ·希望各界高手指数·能存更好的方 法解决。另外·使用此法要小心病毒

關於超級作曲家的作曲,筆者獎 項建進,希望對各位有用。

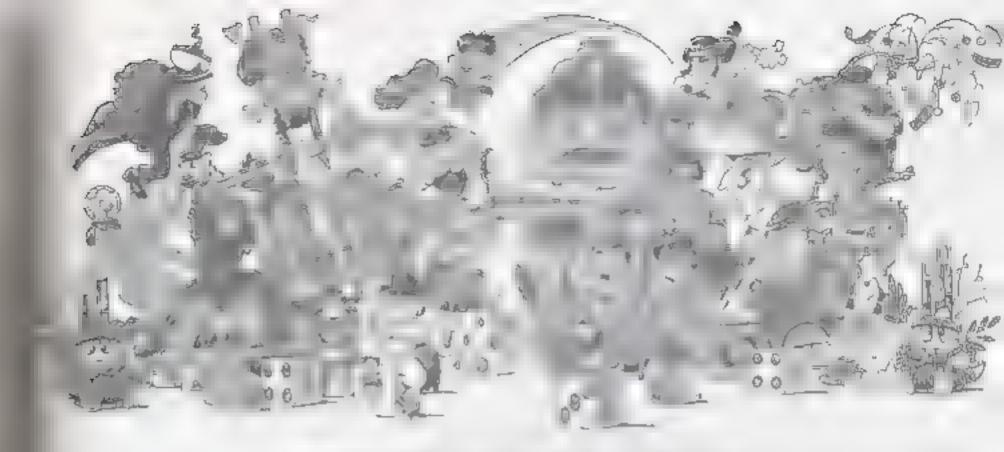
第一,要有完整的音樂資料、包 括主旋律、和弦、副歌、節奏、BASS 等。 非面。 如歌本人都已有相當是夠 的資料供養等。

第二、級好確立一個屬於你自己 的各色檔、物各色分類,並用你能了 解的字母命名。

第二、應用地改變皆色、如在主 從律中可以在重新開始或替域也供的 變更各色、直到滿層為此。

第四、納各聲部的所準稍為變化 一下。約上下 0點 5 左右或表際要。 品樣會使各聲部的普色不會有黏在一 起的感覺。而且聲音也會變得更華麗 ;否則。即使是五六個聲道喇叭或編 管合奏。聽起來也會沒什麼感覺。

沒有一項發電上的碰線、為您的 養奇卡如裝放人器。保證與據力+及 策者試着將打擊樂器製造成接近PCM 普際、雖不此PCM 普颇及及活機。 但似乎已發揮了FM 普色的極限。 因此,各位如果多用點心,一定能在 普色製造機上製造出許多極美的音色



請誓軟體世界的產品分類目錄

(前有半表支援機易音效卡) 動 作

多数名稱	박 첫	- 1/2	P: 61
	la la		190
1 學頭問例	背面		90
M 4 8	121		MD
g nept 18	13 d	2	-aD
业 1度中	Dis.		190
6 伊 亚思	g1==1		80
Ante	27 4	1	20
福利里 []	77 -449		50
22 (5.4)	\$ W		100
27 () II	(1 h)		30
tight will	[T YEL	ls	1.3
THE TOTAL	P 80		8.0
141 11	J1 6	7	۵
中庭院	Ph 22		:Cl
1 0097	唐 44		100
J'	M 40		0
Fig. Phot	B 4.	1	lq)
No. 1 1/2 48	Photo:	1	BD
9. 67	21.47	4	BD
47 A H	- 数3		30
77 H	th 63	ľ	60
2	[4] 64		700
च तरमार्थक व	直 69		20
1447年月19月日	F 76		90
(919)	\$1 H3		510
2000年10年10日	Ut 99		90
Rhodlige	Pr or	9	:50
+ 知事行	N. D.		150
11 61114	第 6	2	50-
 Septimize 	liber .	2	:,0
A 医光眼	The first	-11	- 30
第一位 5	D.L.		80
÷ &	[P)		, 197
7 No X	합니		80
·€i n + ·1)	\$5° H		80
* # #	(2) 20)		150
ill ac	⇒ 22		80
10-144	Ø 95	_	80
104.4	farma 8		- 80
Մ _{այր} դ հինդ, բ	(† 19		- 80
:E[12+	E io	.7	50
무당	15.0	2	50
The paper	B (3)	2	50
基 6 人	图 333	4	50
5倍型要	(0) 110		150
等一种线	J314	i	, III
Company.	웹 -43	2	150
リー特別観賞	图)48	2	50
5 FM _	11 146		50

	5 ft . N	16		Ħ	1; 19		rmj
	2. 4 P		Ē١	3		•	all
	Amount PO		Ř	01			οÛ
	12 是物		ħ	de ,	7		50
	現 ※		ñ	36	7	1	-4D
	FA		û	-7	2		sa0 .
	4. (1)		2	No.	2		1.0
ı	(1) 张琳		9	20			SID .
	學界名 動食物	,	n	b-	-	-2	1::0
	95-19-1	- N	j.			i	10
	P* + 2		0		i i	1	RD
	不多一個		ß.	di.	3		aB
			Ċ			1	16
4	497 74		ä				30
	3/ 4		õ				J.
	AE T Y		Н				4.40
	2 B M		77				0
	新山田山			Νģ			40
•	河 型 瓦						50
	Yest .			ŀ.			1
•	12/4			4	- :	+	×
	St.			100			.0
	JF 編 首			99	7		1.0
4	并基 +			990	2		Ing '
	/4/8—1/E			16	2		1.0
*	The Park In	+		l(id	2	9	140
	Parel	-1		706	- 1	1	HD
	10.4.06				9		230
	南中田島			10	3	+	230
	FII 植褐铁		F			+	170
*	म्यू एक्ट्र		3:	16	9		*70
	First E		3.	- 11			230
	2 20 mg		7		-4		770
	₩ -17		2	7.			736
P	, 50 T			30	٥		230

数 門

*A. 1.3		
多数名名	五 號 " 整	世價
新多本版 自	គឺ lo _ i	80
4 8 8	_ H 23 _ 2	1.0
穀 浩	直直整 1	80
中心不理	15 38	68
1 色 x F 蒙	II 39 .	80
医本音	H 50 1	80
4 医理	₿ 55 ₇ 1	- 30
超多数度	(3.6)	20
51 · 1 · 1 · 1	R 66 2	S>

動力

	2029	,63	級	排數	製作
	使模式供收入		30 4	1	Αŭ
ч	件级和野子提	13		8	230
	416] [а	1	80
	都外层社	17	10		80
	自体系列值	情	27		80
	Ti-O More	_ N	73		190
	海域电源(上下		80	4	800
	40-16-15	la la	143		80
	Man B	加	581		HO
	1 9 1		112	2	100
	Seiter in the	þ	D4	2	60
4	1.361 1	自	23	2	0.0
	18 10 31	R	24	- 1	80
	N. College Tr	n	182		85
	E - Physioten By		150	1	80
٠	140 A	N	199	7	A

深色云蓝	N W	- 15	PIN
CREEKS THE I	8 37	1	80
ACTUAL TEN	0(17)	2	J.
。 使用证明 一種	₫ 158 _{j.}	1	aku
多一性说 硫汞胺	M 153	1	, Ad
明点工具	35: 33	8	230
福一人 5年	(1) 4	1	.80
型、保持機	B 10	1	80
r. Maille	П.	1	HΦ
# 17 1 T 方	图 18	2	BU
RI 40 ST	n 3	1	80
感 唐 罗	15 33	1	BO
€ Grant	18 34 T	2	60
中 一样	F 48	1	80
1 确理	- 内切	1	80
Malit St	8c 🖺	1	- 80
NAME OF THE PARTY	E 67	1	Bile
心经室局	南 25	1	185
法取 拘禁机	D 07	2	. 50
c* 9	f3 37	1	50
水質狂想色	Fi 66	1	. 60
TEMERITATION (COMP.	有均	Ł	80
តាំប្រ	ដៀ _ន ឱា	1	8.
作の服装せ	Big T	5	80
1、 世界	2 000	-	30
作明 -	FS 4	9	75
93 - 6	88 45		

角色扮育(8PG)

遊戲名稱	温装	片粒	14 10
总省内省] It 30]	2	150
100冊全路時	景49	Į.	80
据 梅 坪	東 56	L	80
形之門	# 65]	2	150
無幅武士 上下)	〒95	2	150
冰城海市日	撰105	2	150
181 1/26FQ	E 109		14.
概主排作	[B:15]	l	_60
6 - 7	EL 46	u	150
9 現場	35 "		150
「元性 → <u>申</u>	1\$ 9		1091
Max Int li	-		24
" - R	n		43.
得色物的剧党	B 20	4	270
限州英雄	B 27	2	180
克萊提英泰	9 40	4	270
初度使初	[B 4]	7	380
W.A.	, × .	kı	y]i'

動作角色扮演

市數名標	温 號	20	曹寅
.0 (5	Ø 06		150
新·林·徐德	B 33 [631
$i_{[1,\ldots,q]}$	25 '61		850
正確 網	3 a. [. 1	130
411 24	- ii ii ii		150
an objection	1 13 [450
4.一种好	1 7		oth.
դիդ -	1 %		2(0)
F 8	8 1	1	15(1)
822 4	Ei - Ivi		bul.

助作實验

具料

车次

3

1 13

2 %

a

6

7

5

9

()

単併り出	· 新 · 林 · · · · · · · · · · ·	b Ha
p 24	** No .	354
化 器模	d (e)	er
4. UPCp	to a a	25

览数户磷

、國志

28 四 1. 新

3 北與薰

/EA/ 制価約4

9 俄羅斯方達

5 快赛泡泡籠

1 上帝他抓狂

2 水滸傳

NEW 武士傳說

4 美女撲克・歐洲版

模

麗

1 图。

小 菱目

GP大咖啡

城市大波車

1 编世界

許技能市

6 场内将

14日 14日 夏

2

的新品作品

Sa Day

11 44 3

1 4

S 24

4 ----

10 e

4 42

4 Miles

1 4615 CI

· -- - 34

祖母企劃

P. P. B. W. 提

SPE & North

重大使制存给的小组

F 1978 STAFFIRE

医 皮 医阴中毒

也是名地文等

er Briton

拒着?第

부 바람

2 3

ān.

S .1

185

#ISL

B178

Buch

間195

1 3

5.4.

469 (2)

G 72

\$ 5

月至

B109

M191

B 5

3 22

20

12

17

ă 1

农多

S 4

B 90

1 35

15 16

4

1 "

组片

26

 $(g_{a,i})$

1.6

80

20

150

di

80

'nΰ

10

80

16

80

80

Ш

230

150 270

20

2519

10

HU

80

1,0

. d2

43.

150

4. 190

_			
	隨	Bls	7 8
	酸	稻	
	百	Ťĩ	Γ.
	蟆	99	٠,
-	27	存	_
	角色拐	强	Ι
	智	育	_
	動	PE.	1
	72	13	
	角色岩	演	
	债	嶷	2

力月	五月	· 主 数 2 际	周	594
名文	名生	1		
اد_	19	。 章體很疑點方 建 。	187	青
.2	14	水果餐	博	事
.3	21	克莱恩英豪	角色	扮演
.4		急星器形 (4)	動	f/F
15		格長之野望	最	略
740	6	模與城市	模	擬
17	NEW	勢之基	10	100
.8	8	養金屬美女	響	青
.9	30	马兹奇殊後	動	f/E
20	22	發展斯方達 ii	智	育

立體文字實險

1	や自名額	五 李	11 1/4	他情
3	製作 30年	FS 7	0	341
	P J I	E 21		.50
4	. II.	5.4		310
3	12 E	7 %		426
	pota 'P	79.1%		
я	4" 12	1 40		341
э	G 1 -	1 4	q	464
	4	1		904
3	ਰੱ. ।≤	43.06	10	0.
	(1년 4	2.4		dia
-	6 Yu		ĮI.	400

甄 鶮

JF 45 1 FA	p 6"	(F)	ΙĖ
T1	- 4		jù
	P 18		239
4 19	17		934
Buch In	B 46	7	of
En do by BA	В		44
5 (O	D 36	á	1,9
d 10 16	il 90	ш	1.00
1,102 5	<u>1</u> 29 €		1,0

粮

3	技术马	43	CE.	(6)	11 127
[M] > F[2]		15	GH		80
2 1/27	ţ.	I _F	2	6	340
10 器		15	49		344
Hr '4		l'i	62	4	adl
17	t	Pi	36		190
1 /		ניו	53	2	Πn.
E & 3 70		[7]	181	2	.41

其 樵

	Pr 61 Pr 04	E 5	P 1500	Ī
	1 Se really	0 0	181	
4	开 集 型	(5-6)	110	
	Min to State to	19-11	1 271	
2	fice of	C at	27B	





六月 名女	五寸 名文	遊戲名稱	類	91,
21	_	抽球大賽	運	胁
22	1.	炸彈小子	꺌	127
23	17	水泥狂想曲	智	育
24		武道館	(III)	作
25		名車大賽	模	緶
26	25	方程式機束賽	180	擬
27	10	展覽電單	模	提
28	_	快打旋艇	脚	PF
29		燃烧的野珠	運	W
30	15	M4雪樂坦克	模	槇



	咦		元训		
1.姓名: 2.性別: □男 □女	一、讀者個人	資料	销售排行榜	Donno	
1. 姓名:					
5. 住址: 5. 住址: 5. 住址: 5. 住址: 5. 任址: 5. 任址: 5. 任址: 5. 任业: 5. 是期待款量世界转送推出那些單元: 5. 是期待款量世界转送推出那些單元: 5. 是期待款量世界转送推出那些單元: 5. 是期待款量量量量量量量量量量量量量量量量量量量量量量量量量量量量量量量量量量量量					
5. 職業: 7. 教育程度: 5. 毎個月的零用提成收入: 9. 平均每個月花在電腦遊戲上的費用: 10. 實數玩形性類型遊戲? □動作 □ 動作 □ 立體文字冒險 □ 冒險 □ 財件 □ 立體文字冒險 □ 冒險 □ 財件 □ 立體文字冒險 □ 国險 □ 財件 □ 立體文字冒險 □ 国險 □ 財件 □ 世份 □ 日內 色份读 □ 理動 □ 智育 □ 其他: □ 文字編輯意見 □ 正次字編輯意見 □ 正次字編輯意見 □ 正次 ○ 英數 是 數 數 別 數 取 取 更 數 取 更 数 更 更 更 回 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □					
8. 毎個月的零用幾或收入: 9. 平均每個月化在電腦遊戲上的費用: 10. 育歌玩形性類型遊戲? □ 動略 □ 職門 □立置文字習驗 □ 冒險 □ 動略 □ 職問 □ 動作角色粉液 □ 角色粉液 □ 連動 □ 對音 □ 其他: 「 文字編輯意見 □ 、 文字編輯意見 □ 、 と類語一期8単型数的攻略? □ 運動 □ 對音 □ 其他: □ 工			3. 您不喜歌話一	- 関那提高文章 ? 為什麼 *	
9.平均毎個月花在電腦遊戲上的費用: 1.を期待軟體世界轉誌推出那些單元? 1.0 善歌玩將生類慢遊戲: 二					
10.		Contract of the Contract of th	4.包训诗数错世	學雜誌推出哪些單元?	
1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1.					
一				and the same of th	
一					
			O LACE AND THE RESIDENCE OF THE PARTY AND THE PARTY OF TH		
1. 您對這一期彩色頁的客數程度:	山地地 上海	AL LINCKE			
世元名解 喜 章 章 為什麼?	二、文字編輯	意見	三、美術超到	意見	
I	1.您封這一班各1	原元的喜欢程度 :	1.受补运一期的	色質的容數程度:	
世元名解		{I\$			
単元名簡 喜 喜 喜 喜 喜 喜 意 書 喜 意 書 喜 意 書 喜 意 書 喜 意 書 喜 意 書 喜 意 書 喜 意 歌 歌 見 歌 歌 見 歌 歌 見 歌 歌 見 歌 歌 見 歌 歌 見 歌 歌 見 歌 歌 見 歌 歌 見 歌 歌 見 歌 歌 見 歌 歌 見 歌 歌 見 歌 歌 記 回 回 回 回 回 回 回 回 回 回 回 回 回 回 回 回 回		图 没不不	101		
世	單元名曆	高高 意 高 高 高 合作			
NEW FILES 日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日		飲飲見飲飲	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		
GAME 2 / M 對面標 關外根導 第 1頁 遊戲攻略 第 2頁 百服天順 第 3頁 PC 地幣 第 4頁 電気短路 第 5頁 怪物養與 第 6頁 出榻大法師 第 7頁 冒險補育班 第 8頁 中山論 GAME 第 9頁 七嘴八舌 第 10頁 英雄交響曲 第 11頁	NEW FILES	00000			
期外報導 第 1页 遊戲攻略 第 2页 百服天胞 第 3頁 PC 地帶 第 4頁 電兄短路 第 5頁 怪物資與 第 6頁 出樹大法師 第 7頁 冒險補資班 第 8頁 中山論 GAME 第 9頁 七嘴八舌 第 1頁 英雄交響曲 第 1頁	GAME在她	00000			
遊蔵攻略	阔外极游				
百帳天龍 第 3頁 PC地幣 第 4頁 電気短路 第 5頁 怪物資典 第 6頁 出稿大法師 第 7頁 冒險補育班 第 8頁 母山論 GAME 第 9頁 七嘴八舌 第 10頁 英雄交響曲 第 11頁	遊戲攻略	00000			
PC地帶 第 4頁 電気短路 第 5頁 怪物資典 第 6頁 出极大法師 第 7頁 冒險補育班 第 8頁 學山論 GAME 第 9頁 七嘴八舌 第 10頁 英雄交響曲 第 11頁	百般天胆	00000	98 3N 🗆 [
雑元短路	PC地幣	00000	第 4页 🔲 [
出版大法師 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □	電玩短路	00000			
冒險補資班 第8頁 學山論 GAME 第9頁 七嘴八舌 第10頁 英雄交響曲 第11頁	怪物資與	00000	第 6頁 🗆		
第 9頁 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □	出揭大法師	00000	第7頁 □	00000	
七嘴八舌 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□	冒險補資班	00000	第 8頁 🗆	0000	
英雄交響曲 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□	举山論 GAME		第 9頁 🔲	0000	
	七嘴八舌	00000	第10頁 🔲	0000	
紙上談兵	英雄交響曲	00000	第11頁 🗆		
	紙上談兵	00000	第12頁 🗀 🛭		



讀者意見調查表

第13頁 🗆 🗆 🗆 🗆 🗆 🗆 💮	七、新遊戲票選(股貴族版150號,珍藏版20號以後)
第14頁 🗆 🗆 🗆 🗆 💻 💮	货珍 辐號 黄珍 編號
第15頁 🗆 🗆 🗆 🗆	第1名:□□ 第6名:□□
第16頁 🗆 🗆 🗆 🗆 🗆 🗆 💮	
封底湖 □ □ □ □ □	
封底 □□□□□	第3名:□□ 第8名:□□
2. 你喜歡這一期那幾頁黑白頁的美術編排?為什麼?	第4名:□□ 第9名:□□ 第
	第5名:□□ 第10名:□□
8. 您不喜歡這一期那幾頁黑白頁的美術編排 "為什麼 ?	八、我有話要說※〇次〇次〇次〇次〇次〇次
四、電腦配備	
下三 → ME 1/00 Hr 1/00	2
1. 目前擁有的電腦過過設備: (複選)	2
□彩色整幕(可支援:□CGA □EGA □VGA)	*
□單色發票 軟碟規格: □360K □1.2M	*
□搖桿 □Mouse □硬碟 □Scanner	€ ?
□Modem □印表線 □魔奇音效卡	2
□其他:	3
	%
五、專欄調查	*
1. 您在 PC 上學過下列那些電腦語言?	3
BASIC Pascal C Assembler	*
2. 您上過那些電腦源程?	A MARK MAN AND AND AND AND AND AND AND AND AND A
□機電腦板路 □基聯程式設計 □應用程式設計	The man and the second
	SAN THE SAN AS A SAN THE SAN AS A SAN A
□資料結構 □其他:	請詳細頻安。在79年7月25日前寄回:高雄市郵政28
3 雜誌若推出電腦遊戲寫作教室,以某個簡易的遊戲實際 被展過程來教亦寫電觀遊戲,及顧清觀念、解答疑聽。	之34號信前春加抽獎
您希望採用何樣電腦語言?	頭 獎 1 名:軟體世界珍藏版遊散一套(3 片盤)
	武 獎2名:軟體世界貴族版遊戲一奏(2片裝)
BASIC Pascal CC Assembler	参 獎3名:軟體世界貴族版遊畝一銮(1片裝)
4. 雜誌若推出基礎程式設計講座,您希望採用何種電腦語	安慰獎30名:精美備忘夾二個
書? □BASIC □Pascal □C □Assembler	第14期問巻調査表得奨名單
六、攻略本調查	· 海:林太市(基隆)
1. 若將半年以前雜誌上的攻略或修改篇集合成冊, 您是否	成 器:長純島(彩化) 李旗時(蒋東)
需要? □需要 □不需要	在 舞:紅房境(台中) 兵文勇(舜東) 到大雄(台北)
2. 您希望第一冊攻略本收錄那些遊戲? (服選五個)	安慰舞:基連名(台南) 黄蝴蘭(林蘭) 風管中(台北) 釋政也(台南) 執典學(台北) 王宇吉(孫東)
□幻想空間 1 □幻想空間 1 □宇宙傳奇 1	轉改基[台南) 鐵鐵驛(台北) 正字書(屏東) 林泰慧(台中) 曾伯勒(台北) 張東規(台北)
□犯戦奇兵。冒險版 □魔法門 II □三献忠	郭克明(台面) 特件班(县長) 到房存(高班)
	曹智道(布技) 黄清峰(桃田) 丁美氏(台中)
□F-19隐形軟門機 □GP大賽車	株状件(高線) 現家民(台北) 李維民(台北) 数主明(台北) 林县北(屏東) 長忠景(新竹)
□高速賽車 □空中飛駕 □機器戰警 □唇龍記	特粹正(高維) 单维中(高殊) 非律此(测剂)
□變戱龍 □快打集風 □龍之忍者 □打磚塊	問題厚(台北) 劉祉言(台中) 劉人录(高珠)
	存實券 [高單] 景士於(台北) 陳永昭 [彰化]



